L'ÉVASION D'INNSMOUTH

Un baroud d'honneur contre le Mythe au Pays de Lovecraft

Pour L'APPEL de CTHULHU Années 20

un supplément pour L'APPEL de CTHULHU®

CHAOSIUM INC.



Kevin A.Ross avec Behrendt, Szymanski, Morrison, Aniolowski, Herber, Eckhardt, Snyder, Kalichack et leurs amis.

L'Évasion d'Innsmouth !

Aventures téméraires au Pays de Lovecraft





H.P. LOVECRAFT 1890 - 1937

L'ÉVASION D'INNSMOUTH

par

Kevin A. Ross
Fred Behrendt
Mike Szymanski
Scott Aniolowski
Mark Morrison
Keith Herber

aidés de

Penelope Love, John Tynes et **Richard Watts**

Illustration de couverture : **John T. Snyder**
Illustrations intérieures : **Jason Eckhardt** et **John T. Snyder**
Cartes intérieures et carte à déplier : **Tom Kalichak**

Conception d'ensemble et corrections : **Keith Herber**
Chef de projet et éditeur associé : **Kevin A. Ross**
Maquette et mise en pages : **Les Brooks**

Conception de la couverture : **Charlie Krank**
Approbation du manuscrit : **Jenkin**
Relectures de l'édition originale : **Marion Anderson** et **Phil Anderson**

Traduction et adaptation française : **Chantal** et **Christian Rossiquet**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Relecture de l'édition française : **Michèle Charrier** et **Dominique Balczesak**
Réalisation technique, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la S.A.R.L. **In Edit**

Chaosium Inc. - 1994

Édition française par

Jeux Descartes

1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0085-1
Édition et Dépôt légal : Avril 1994

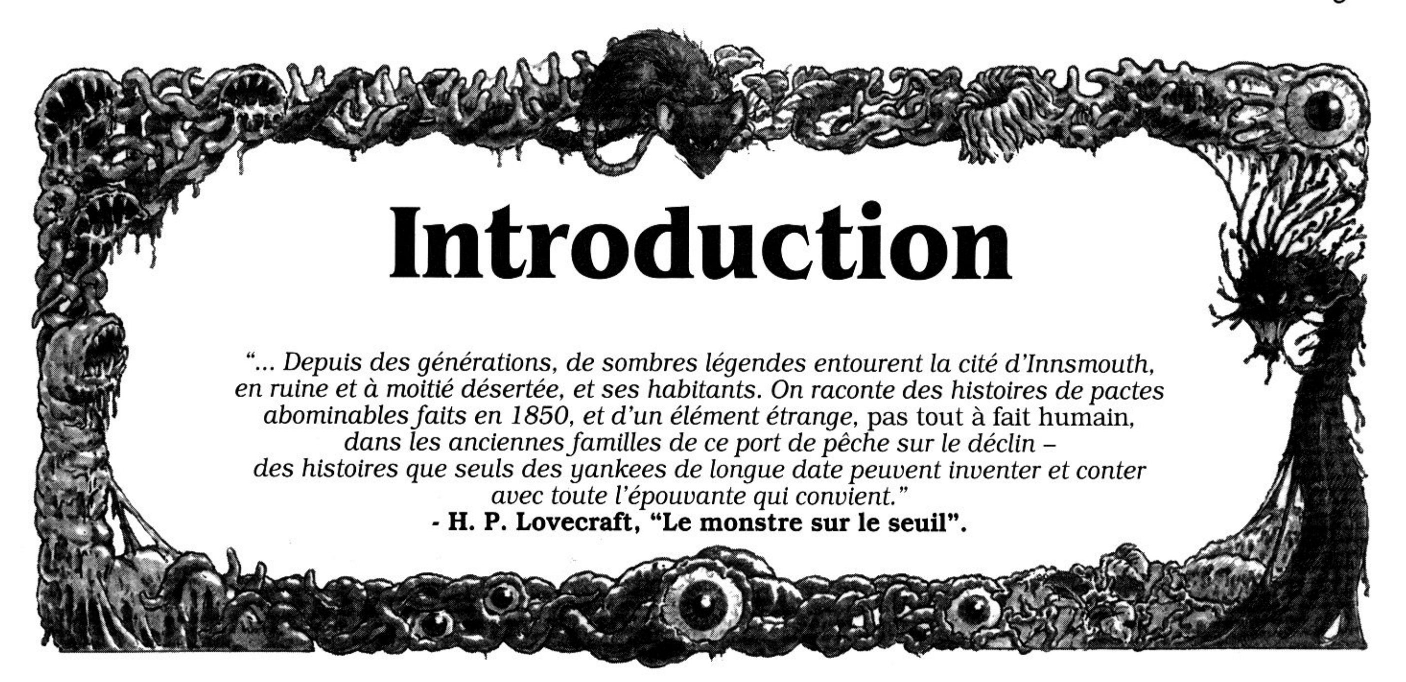
Table des Matières

Dédicace

Ce supplément est respectueusement dédié à **Willie D. Warren**
– "Steel Wheel", "le tueur de Détroit" – qui m'a tout appris sur la vie,
le blues et la dignité humaine – et presque sans dire un mot.

Keith Herber, septembre 1992.

Veuillez adresser vos questions et commentaires
(accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce supplément,
ainsi que les demandes de catalogue gratuit, à Jeux Descartes, l'Appel de Cthulhu,
1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15.



Introduction

"... Depuis des générations, de sombres légendes entourent la cité d'Innsmouth, en ruine et à moitié désertée, et ses habitants. On raconte des histoires de pactes abominables faits en 1850, et d'un élément étrange, pas tout à fait humain, dans les anciennes familles de ce port de pêche sur le déclin – des histoires que seuls des yankees de longue date peuvent inventer et conter avec toute l'épouvante qui convient."

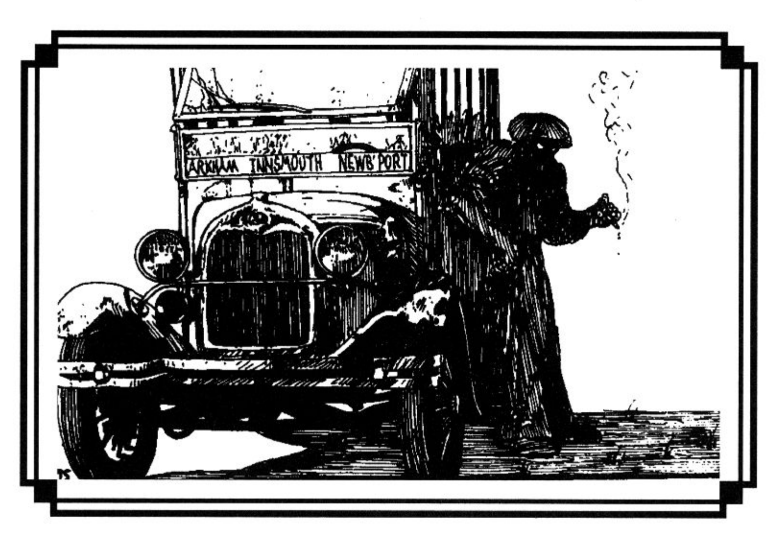
- H. P. Lovecraft, "Le monstre sur le seuil".

Bienvenue à Innsmouth, sur la côte nord du Massachusetts, la cité de pêcheurs hantée par la mer, où se situe l'action de l'une des nouvelles de H. P. Lovecraft les plus connues. Plus que toute autre communauté de la vallée du Miskatonic, Innsmouth est un lieu d'horreur, une ville presque entièrement soumise à des forces hostiles à l'humanité. Le présent supplément recrée la sombre Innsmouth pour le jeu de rôle de *l'Appel de Cthulhu* ; il fait partie de la série *Le Pays de Lovecraft*, qui comprend également : *Les Mystères d'Arkham, Retour à Dunwich, Kingsport : cité des brumes* et *Contes de la vallée du Miskatonic*. Dans la même série sont à paraître *Aventures dans la région d'Arkham* et *Au-delà des Montagnes Hallucinées*.

L'Évasion d'Innsmouth s'inspire de la nouvelle de H. P. Lovecraft, "Le Cauchemar d'Innsmouth", que le Gardien gagnerait à connaître avant de commencer à jouer. Tous les lieux décrits par Lovecraft se retrouvent dans ce supplément, ainsi que d'autres tirés des nouvelles d'August Derleth. Les autres sont des créations de mon propre cru. Il se peut que certains joueurs connaissent déjà *le secret* d'Innsmouth avant de commencer à jouer, mais cela ne devrait pas entamer sérieusement l'intérêt de l'aventure. En effet, bien des abominations inédites guettent les investigateurs intrépides, qui se verront également offrir des occasions exceptionnelles d'exercer leurs talents.

Cet ouvrage décrit la ville d'Innsmouth telle qu'elle était dans les mois qui ont suivi sa visite par un étranger, racontée dans "Le Cauchemar d'Innsmouth". Depuis lors, la localité a fait l'objet d'une enquête gouvernementale top secret – enquête qui a fini par aboutir au grand raid militaire auquel il est fait référence dans le récit de Lovecraft. Au cours du scénario d'introduction *L'Évasion d'Innsmouth*, les investigateurs rencontreront peut-être un des agents secrets impliqués dans cette enquête. Ils pourront aussi tenter par eux-mêmes d'échapper à la cité maudite.

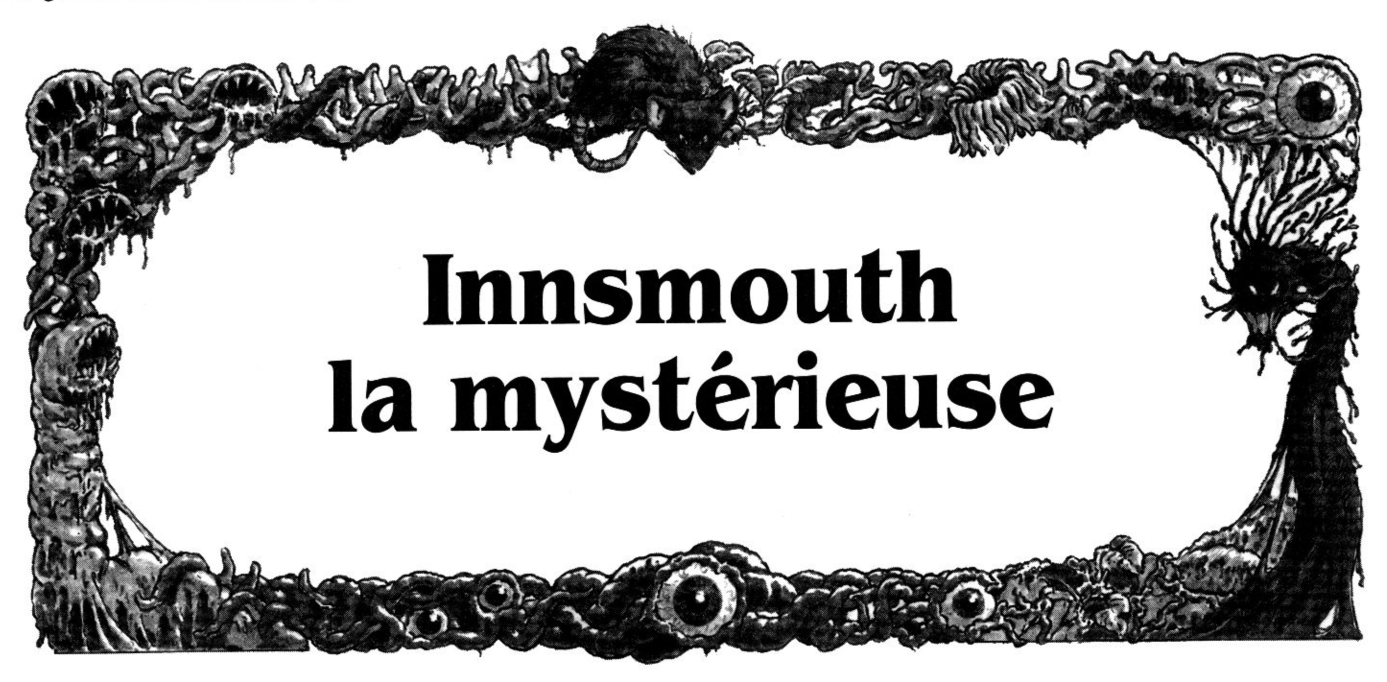
Dans le récit original, le raid se déroulait en février 1928, mais le Gardien a la possibilité de modifier cette date s'il souhaite utiliser *L'Évasion d'Innsmouth* en relation avec les autres suppléments de la série *Le Pays de Lovecraft*. En effet, cette série "démarre" durant l'automne 1928.



De la même manière, le Gardien est invité à prolonger l'enquête gouvernementale pour l'adapter à sa propre campagne, car une fois ces recherches terminées et le raid effectué, Innsmouth ne sera plus jamais la même. Les investigateurs se voient offrir la possibilité de participer à l'opération et de combiner leurs efforts à ceux des Marines, des garde-côtes et de la Navy, afin de vaincre les hybrides et mettre un terme à la menace des Profonds. *Le Raid sur Innsmouth* est un scénario riche, qui se focalise sur certains événements survenus cette nuit-là. Dans l'intervalle entre le scénario d'introduction (*L'Évasion*) et le point culminant que constitue *Le Raid*, il est recommandé au Gardien de créer des aventures de transition en s'aidant des idées de scénarios contenues dans le chapitre *Germes d'Horreur*.

On l'a vu, Innsmouth est en grande partie désertée ; la plupart des édifices abandonnés sont simplement inoccupés, mais beaucoup servent de tanières à de sinistres hybrides et autres monstruosités ichtyologiques. Compte tenu du grand nombre de bâtiments vides, le Gardien ne se trouvera jamais à court d'endroits où localiser tel ou tel monstre dont il aimerait peupler sa version personnelle d'Innsmouth. La cité a une longue tradition de marins téméraires allant chercher fortune vers des rivages lointains, aussi peut-elle dissimuler n'importe quelle aberration exotique ou presque.

Je tiens à donner crédit aux personnes et publications suivantes pour m'avoir aidé à mettre au monde ce supplément : Keith Herber et Lynn Willis pour leur soutien, leurs conseils et les documents de référence ; Mark Morrison, Scott Aniolowski, Fred Behrendt, Mike Szymanski et Richard Watts ; Jason C. Eckhardt, John T. Snyder et Tom Sullivan ; *Crypt of Cthulhu*, *Lovecraft Studies* et d'innombrables autres publications de Necronomicon Press ; John Tynes et *The Unspeakable Oath* ; le magazine *Fangoria* (pour les dessins de Berni Wrightson et de Dick Smith) ; Todd Woods, Mike Cunningham, Scott Cragle et Rich Voyek. Les testeurs de l'Iowa : Jim Weiman, Stephanie A. Propp, Timothy G. Hunsicker, Anthony Forsmark. Les commandos sous-marins de l'Australie : Phil Anderson, Marion Anderson, David Conyers, Tom Conyers.



Innsmouth la mystérieuse

Ce qui se passe à Innsmouth est très peu connu des étrangers à la cité. Les rumeurs, légendes, ragots abondent dans les villes et villages sûrs, éloignés de cette région isolée ; mais plus on se rapproche d'Innsmouth, moins on trouve de gens disposés à en parler. La plupart savent que la cité se meurt, victime d'un port ensablé et d'une industrie de la pêche sur le déclin. Les vieux se rappellent le récit d'une étrange peste rapportée par des marins, et des émeutes qui s'ensuivirent. Quelques-uns chuchotent même des histoires de sectes païennes, mais personne ne connaît toute la vérité.

L'histoire oficielle d'Innsmouth

*(Extrait de l'**Atlas Historique du Massachusetts**, de David Gyer Fall, paru en 1898)*

INNSMOUTH – Fondée en 1643. Population actuelle estimée à 556 personnes. Les premiers colons furent les familles Hogg, Eliot, Marsh et Martin, venues de la toute proche Newbury. En 1678, un premier bassin de radoub fut ouvert par Thomas Martin, l'entreprise étant soutenue par le commerce de plus en plus fructueux de la morue. Puis d'autres virent le jour, et rapidement la ville baigna dans la prospérité.

Le premier voyage en partance d'Innsmouth à destination des Antilles fut effectué en 1662, suivi, un peu plus tard, d'un commerce florissant avec les Indes, le Pacifique Sud et la Chine. Pour échapper aux dispositions de plus en plus contraignantes du droit commercial anglais, les marchands n'eurent bientôt pas d'autre solution que de devenir contrebandiers. Les cargaisons illégales étaient déchargées loin de la côte, puis transportées secrètement dans la ville, grâce à un réseau complexe de cavernes sous-marines et de souterrains creusés par l'homme sous certains quartiers. On suppose que quelques-uns de ces tunnels, depuis longtemps inutilisés, existent encore.

Au moment de la Guerre d'Indépendance, Innsmouth représentait une communauté de presque 2 000 personnes, la majorité vivant de l'industrie navale et de la pêche. La ville s'était étendue sur les deux rives du fleuve, le Manuxet, désormais traversé par un pont construit au-dessus du défilé, au niveau de l'actuelle rue principale. A la bataille de Bunker Hill (1775), Innsmouth fut certes représentée par un petit groupe d'hommes vigoureux, mais pendant la plus grande partie de la Guerre d'Indépendance, la contribution de la cité se fit sous forme de bateaux et des corsaires qui s'y embarquaient. Ceux-ci furent autorisés par le tout nouveau gouvernement américain à attaquer et piller les navires battant pavillon anglais. Ils signèrent des traités qui leur permettaient de conserver entre un tiers et la moitié des butins pris aux Anglais, le reste devant être remis au gouvernement pour servir la cause de la Révolution.

Le succès de la Révolution Américaine donna aux marchands de la Nouvelle-Angleterre le libre accès à la mer, et à l'instar des autres ports de même type, Innsmouth s'enrichit. Mais en 1812, la deuxième guerre contre l'Angleterre, à laquelle les marchands de la Fédération de la Nouvelle-Angleterre s'étaient opposés de toutes leurs forces, mit un terme à cette période de prospérité. Les pertes en navires et en hommes furent terribles, et la fin du conflit laissa Innsmouth gravement handicapée par le manque de bateaux et de marins. Certaines des plus riches familles de la ville étaient ruinées. Dans les décennies qui suivirent, une malheureuse série de catastrophes maritimes acheva de paralyser la croissance de la cité. Les derniers vaisseaux de commerce d'Innsmouth effectuèrent leur ultime voyage au milieu du 19e siècle.

Entre-temps la ville s'était tournée vers l'industrie, aiguillonnée par la raffinerie d'or de la famille Marsh, située sur les berges du Manuxet. Mais la Révolution Industrielle n'embrasa jamais vraiment Innsmouth, et le déclin de l'industrie de la pêche s'ajouta aux malheurs de la cité. En 1846, elle fut frappée par une épidémie de peste probablement rapportée par un navire revenant du Pacifique Sud. Bien qu'on sache peu de choses de ces événements, des émeutes finirent par éclater, causant de nombreuses morts. Au moment de la Guerre de Sécession, Innsmouth avait complètement périclité, et déjà, le nombre de maisons vides laissait perplexe.

De nos jours, Innsmouth n'est plus que l'ombre d'elle-même, une ville côtière à demi désertée, oubliée du monde. La majorité de ses habitants sont âgés, enracinés chez eux par le passé et les habitudes.

L'histoire secrète

La véritable histoire d'Innsmouth n'est connue que de ses habitants et de quelques rares étrangers. De vagues rumeurs circulent dans les localités environnantes, et de terrifiants secrets sont parfois murmurés au coin du feu, mais personne n'a deviné **toute** la vérité. L'histoire secrète d'Innsmouth commença dans les années 1820, lorsqu'au cours d'un voyage vers la Chine, un jeune capitaine nommé Obed Marsh découvrit une île inconnue à l'est d'Otaheité (Tahiti). Marsh y trouva une

tribu d'indigènes et, en faisant du troc avec eux, réussit à se procurer quelques-uns de leurs magnifiques bijoux en alliage d'or. S'enquérant de l'origine de ces objets – il semblait évident que leur fabrication était hors de portée des indigènes – il s'entendit répondre par le chef, Walakea, que les joyaux étaient un don des "dieux de la mer" et que son peuple pouvait en obtenir à volonté.

Marsh ne vit jamais les redoutées divinités marines des insulaires, mais il fut guidé jusqu'à un îlot voisin – une minuscule portion de terre qui, d'après les autochtones, avait été "vomie" par le fond de l'océan. Les ruines de pierres et les sculptures qu'il y découvrit ne ressemblaient à rien de ce qu'il avait vu ou dont on lui avait parlé. Il ne chercha pas à contredire l'affirmation de Walakea selon laquelle ces ruines étaient une partie de *la cité des dieux de la mer*. C'était à cet endroit que les indigènes s'adonnaient à leurs rites répugnants, offrant des sacrifices humains à leurs dieux marins en échange de bonnes pêches, d'un temps clément et de bijoux en or.

Promettant de revenir avec davantage de ces colliers en verroterie que Walakea affectionnait, Marsh quitta l'archipel. L'or que renfermait son coffre personnel valait à lui seul plus que tout le reste de la cargaison du navire. Il emportait aussi dans ses poches plusieurs petits disques de métal que lui avait donnés Walakea. Les *Profonds*, comme les nommaient parfois les indigènes, étaient présents dans le monde entier. Si Marsh jetait les disques près d'une de leurs cités sous-marines et récitait l'incantation que le chef lui avait apprise, les créatures émergeraient des eaux pour lui répondre.

Pendant des années, le capitaine Marsh traita secrètement avec les insulaires, faisant beaucoup d'efforts pour dissimuler leur île aux autres marchands. La puissance et la richesse de sa famille augmentèrent, tandis que celles de ses concitoyens diminuaient. Tout d'abord, il vendit les bijoux tels quels, mais comme leur provenance suscitait trop de questions, il acheta le vieil atelier de foulage des Waite et le baptisa *Compagnie de Raffinage Marsh*. Les joyaux y étaient fondus, leurs impuretés filtrées, et l'or pur ainsi obtenu était vendu. Afin de cacher son stratagème, Marsh achetait des chargements de minerai d'or de mauvaise qualité, maquillant ses livres comptables pour dissimuler ses bénéfices. La famille Marsh continuait à s'enrichir.

En 1838, le capitaine Marsh se rendit à sa destination secrète pour découvrir que le village avait été détruit. Walakea et sa tribu étaient morts – massacrés par certaines des tribus voisines qui, il le savait, craignaient et haïssaient le peuple de Walakea. L'îlot voisin des divinités marines était déserté, les autels des indigènes renversés, le sol jonché de pierres gravées d'étranges étoiles à cinq branches. Abattu, il rentra chez lui sans l'or sur lequel il comptait.

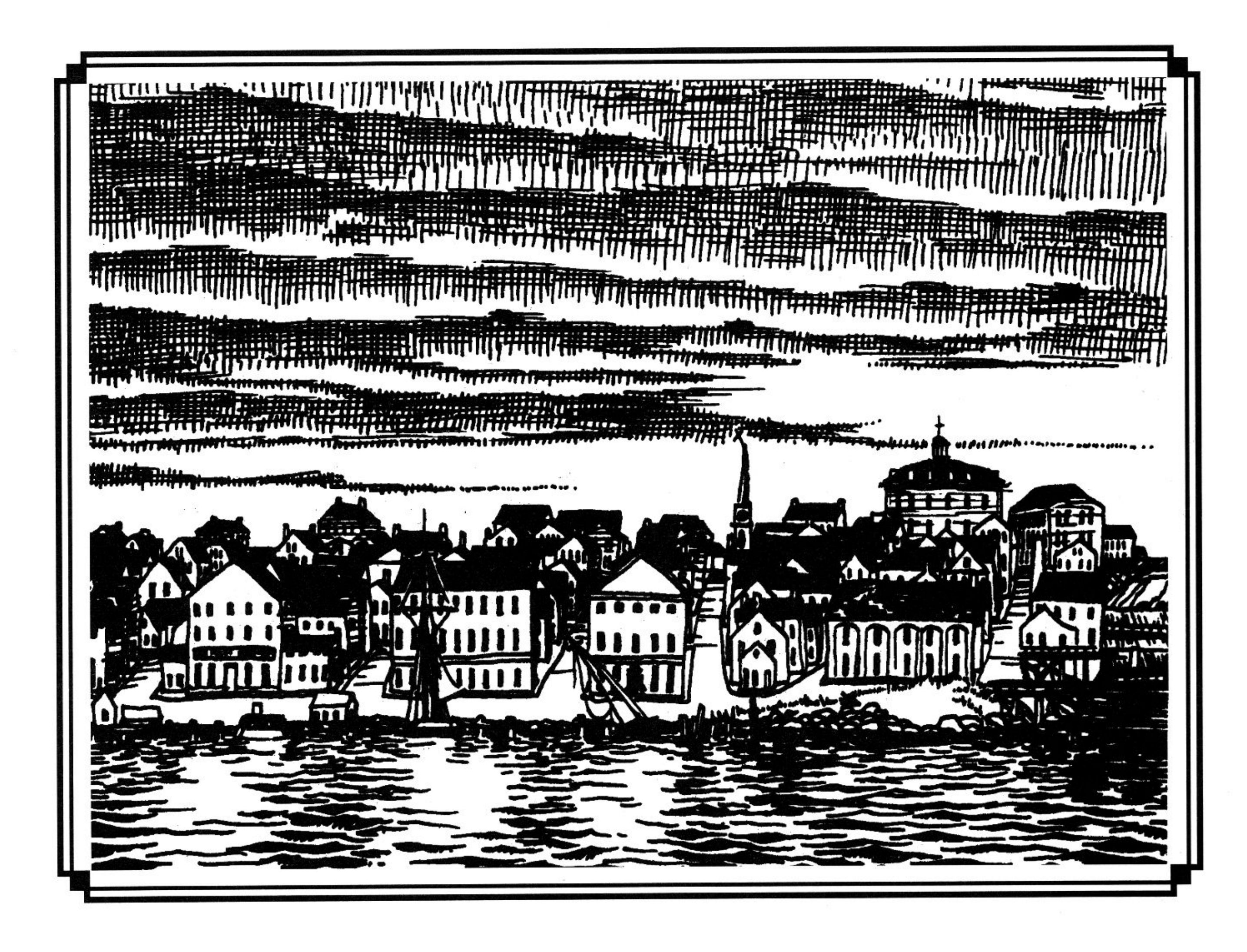
Malgré les récents succès des Marsh, la ville montrait des signes de déclin. Le commerce était pratiquement mort, et la pêche bien moins bonne qu'auparavant. Certaines des usines bordant le Manuxet avaient même fermé leurs portes.

C'est alors qu'Obed eut l'idée d'un plan dangereux pour faire revivre la cité. Il décida d'essayer de contacter les Profonds en utilisant les disques de métal que lui avait jadis donnés Walakea. Il les jeta dans la mer, au large du Récif du Diable, et marmonna doucement l'incantation que lui avait apprise le chef indigène. Peu après, des formes émergèrent de l'eau.

Au début, les Profonds se contentèrent de babioles de caoutchouc et de verroteries, mais rapidement, ils exigèrent davantage. A l'instar de leurs cousins des Mers du Sud, ils voulaient des sacrifices – des hommes et des femmes de la cité d'Innsmouth.



Innsmouth à son apogée



Une nouvelle religion

Désireux de satisfaire les exigences des Profonds, Marsh, subtil, commença par ébranler la foi religieuse des citadins : il prêcha contre un dieu qui ne ferait jamais rien pour aider son peuple et laissa entendre qu'il connaissait d'autres dieux, plus enclins à répondre aux besoins de leurs sujets. Puis il fit toucher du doigt à ses concitoyens la puissance de sa nouvelle religion, au travers de la multiplication des bancs de poissons de la région.

Ayant souffert des décennies de récession, beaucoup d'habitants d'Innsmouth prêtèrent l'oreille aux dires du capitaine Obed. Nombre d'entre eux tournèrent le dos aux vieilles églises et rejoignirent le nouveau culte fondé par Marsh et ses disciples. Cette religion fut nommée *l'Ordre Ésotérique de Dagon*. La plupart de ses rites étaient suivis par l'assemblée des fidèles au complet, mais certains se déroulaient en secret, avec seulement Marsh et ses adeptes les plus loyaux.

Quelques rares disparitions de citadins furent signalées, mais on en fit peu de cas. La pêche allait de mieux en mieux, surtout pour les membres de l'Ordre Ésotérique. D'autres, impatients de partager leur richesse, rejoignirent bientôt leurs amis dans la nouvelle religion menée par Obed.

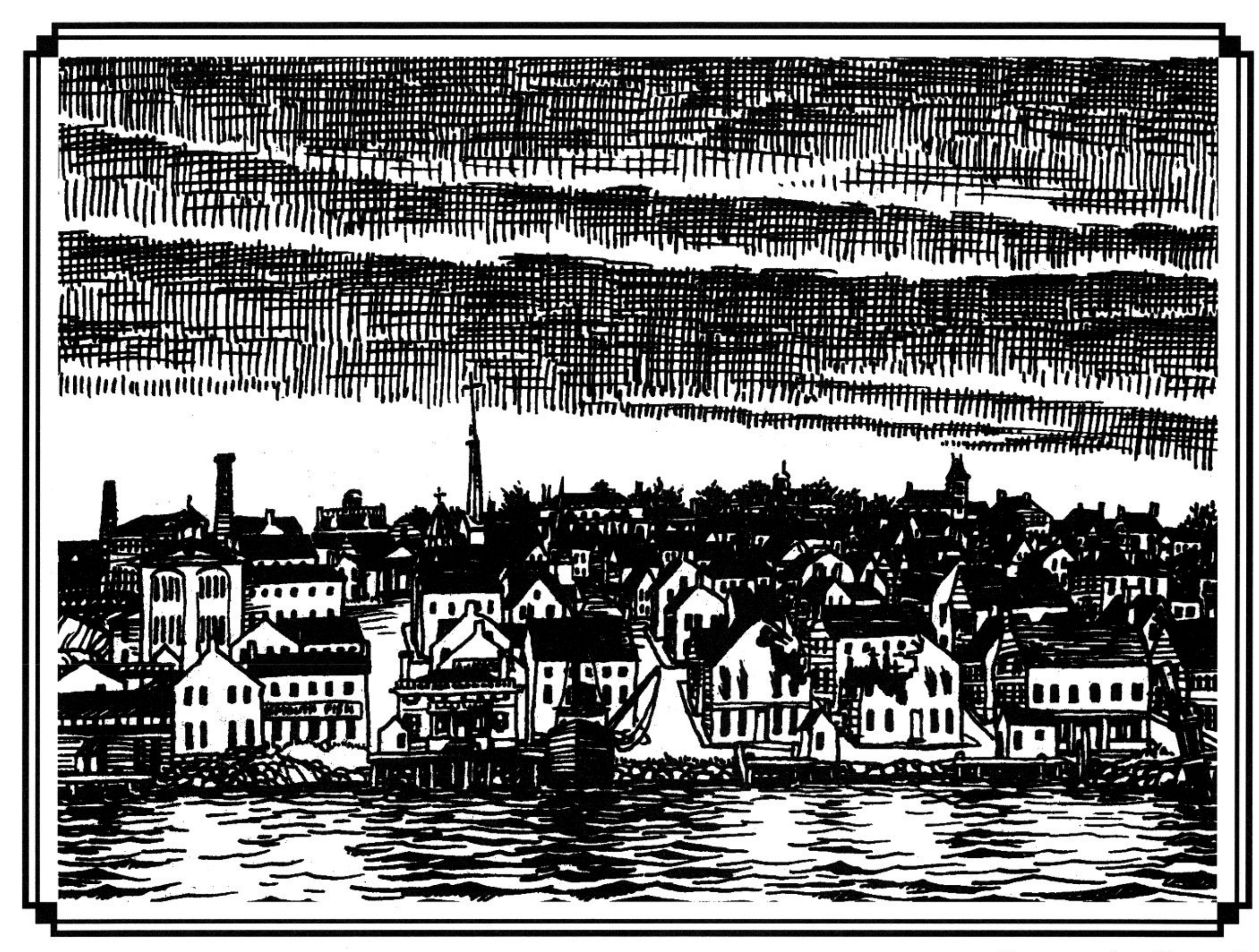
L'Église congrégationaliste fut la première à fermer ses portes, n'ayant quasiment plus de fidèles. Peu de temps après, ce fut le tour des méthodistes. L'Église baptiste résista plus longtemps, mais à la suite de la disparition mystérieuse du pasteur, ses ouailles se dispersèrent, et elle fut également abandonnée. Il suffit de quelques années à l'Ordre Ésotérique pour contrôler totalement la vie spirituelle de la ville. Durant cette période, de nombreuses disparitions restèrent inexpliquées, et on commença à chuchoter des récits troublants au sujet de Marsh et de ses disciples – et de ce qu'ils faisaient au-delà du Récif du Diable, au plus profond de la nuit. Il y avait bien quelques personnes pour soulever le problème de ces disparitions, mais la majorité était prête à les ignorer purement et simplement. Les preuves concrètes d'exactions étaient rares, voire inexistantes, et la plupart des gens n'étaient pas disposés à mettre en jeu leur nouvelle prospérité.

Cependant, quelques-uns s'opposèrent activement à Marsh. Matt Eliot, jadis son second à bord du vaisseau *Reine de Sumatra*, se doutait de la véritable nature de l'horreur qui envahissait la ville. C'était lui qui, le premier, avait secrètement alerté les autorités religieuses locales au sujet des pratiques blasphématoires de Marsh. Après la fermeture des églises orthodoxes, il chercha à se faire entendre et sollicita le soutien de John Lawrence, le rédacteur en chef du *Courrier d'Innsmouth*, ainsi que d'autres membres influents de la Loge maçonnique d'Innsmouth. Puis il disparut mystérieusement. Lawrence continua à publier des articles qui mettaient Marsh en cause, mais, ironie du sort, les francs-maçons décimés se retrouvèrent en cessation de paiement, et leur local fut racheté par le capitaine lui-même. L'Ordre Ésotérique de Dagon s'y installa.

Pourtant, en 1846, ceux qui craignaient Obed Marsh demeuraient plus nombreux que ses disciples. Les rumeurs d'enlèvements innombrables, de sacrifices humains et d'autres actes impies trop affreux pour être racontés se répandaient. Une nuit, un groupe d'hommes les fila, lui et ses séides, jusqu'au Récif du Diable. Une courte fusillade éclata, qui se termina par son arrestation et celle de 32 de ses disciples ; soupçonnés de meurtres et d'enlèvements, ils furent emprisonnés.

Deux semaines passèrent avant que les Profonds ne châtient la population d'Innsmouth. Émergeant du port, remontant le Manuxet, des hordes terrifiantes de créatures à tête de poisson ou de grenouille submergèrent la cité : les divinités marines de Walakea se vengeaient de la ville.

Elles attaquèrent la prison et libérèrent Obed et ses disciples. Un véritable carnage s'ensuivit, qui ne s'interrompit que lorsque plus de la moitié des habitants de la ville furent morts ou eurent disparu. Les bureaux du *Courrier d'Innsmouth*



Vue panoramique d'Innsmouth

furent dévastés, et on ne devait plus jamais revoir le rédacteur en chef Lawrence. Les conseillers municipaux et les policiers qui n'étaient pas alliés à Obed furent également trouvés morts, ou pas retrouvés du tout.

Innsmouth était désormais sous son emprise. Il remplaça les officiels assassinés par des hommes à lui, et s'assura rapidement que les citadins rescapés ne puissent pas aller raconter ailleurs ce qui s'était passé à Innsmouth. Des histoires parlant d'émeutes et d'une étrange épidémie de peste finirent par transpirer à l'extérieur, mais elles restaient très vagues. Vivant sous la menace toute proche des monstres marins, les survivants avaient trop peur d'Obed pour oser lui désobéir. Dans les quelques années qui suivirent, la majorité d'entre eux rejoignirent, de gré ou de force, l'Ordre Ésotérique.

Un pacte blasphématoire

Néanmoins, même le capitaine Marsh ne s'attendait pas à la nouvelle exigence des Profonds. Il fut outré lorsque ceux-ci demandèrent à s'accoupler avec les habitants de la cité, comme leurs cousins du Pacifique Sud l'avaient fait avec les sujets de Walakea.

Il était impossible de leur refuser ce qu'ils voulaient ; ils tenaient la ville entre leurs mains écailleuses. Marsh lui-même fut forcé de prendre une seconde épouse, qu'on vit très rarement en public. Les autres citadins subirent le même sort, ce qui provoqua une vague de suicides, surtout parmi la population féminine. Innsmouth devint un endroit où les gens avisés ne posaient pas de questions et restaient cloîtrés chez eux pendant la nuit.

Par la suite, les enfants nés dans la cité présentèrent presque tous les signes de ce qu'on appela le *Masque d'Innsmouth* : des yeux protubérants et humides, une bouche trop large, une peau écailleuse et une démarche traînante, qui trahissaient leur sang vicié par l'hérédité répugnante des Profonds. Les plus affectés devinrent avec le temps si hideux qu'on les obligea à rester enfermés, hors de la vue des gens encore normaux. Par la suite, on annonça leur mort, alors que la plupart, complètement transformés en Profonds, retournaient à la mer pour y vivre avec leurs cousins.

Jusqu'à la fin du 19e siècle, les habitants d'Innsmouth poursuivirent leur existence impie, certains par choix, d'autres non. Beaucoup d'horreurs hybrides naquirent ; quelques-unes même entrèrent par le mariage dans certaines familles des villes voisines, qui ne soupçonnaient rien – damnant ainsi pour toujours leurs enfants et petits-enfants. Obed Marsh dirigeait Innsmouth en dictateur par l'intermédiaire de l'Ordre Ésotérique de Dagon, mais en continuant à obéir aux directives de ses maîtres, les Profonds. On obligea la population à prêter le *Premier Serment de Dagon*. On choisit certains individus et on les força à prêter les horribles *Second* et *Troisième Serments*. Les habitants, tombés dans la décadence, abrutis par la consanguinité, brisés par l'oppression et l'épouvante, cherchaient l'oubli dans l'alcool et la ville voyait son économie vaciller. Innsmouth agonisait.

Obed Marsh mourut en 1878, laissant un héritage d'horreur et de dégénérescence qui allait empoisonner la cité pendant des générations. Au fur et à mesure que la proportion d'hybrides augmentait, les quelques humains survivants perdaient toute velléité de résistance et, au fil des années, l'Ordre Ésotérique relâcha son emprise. Il n'était plus nécessaire de maintenir une stricte discipline.

Le présent

Peu de choses ont changé à Innsmouth durant les dernières décennies. Son économie continue à décliner, elle est isolée du

Une chronologie d'Innsmouth

1616 : Le journal de bord du capitaine John Smith enregistre la découverte du Récif du Diable, faite au cours d'une exploration de la côte du Nouveau Monde.

1643 : Fondation d'Innsmouth.

1678 : Le bassin de radoub de la famille Martin commence à construire des bateaux pour alimenter les industries de la pêche et du commerce d'Innsmouth, en rapide expansion.

1775 : Les miliciens d'Innsmouth sont présents à la bataille de Bunker Hill. Par la suite, la cité fournira des navires et des hommes à la Révolution.

Après la Révolution : Les capitaines d'Innsmouth conduisent leurs vaisseaux vers les nouveaux ports d'Orient et du Pacifique Sud.

Début du 19e siècle : Les familles Pierce, Waite et Southwick, entre autres, diversifient leurs activités et implantent plusieurs filatures le long du Manuxet.

1812 : Les armateurs d'Innsmouth subissent une série de revers qui commence par la perte de nombreux navires corsaires pendant la guerre de 1812. Après le conflit, des tempêtes et des indigènes hostiles mettent fin aux liaisons commerciales de la famille Gilman.

1820 : Le capitaine Gardner Averill d'Innsmouth apprend d'un sage birman un dangereux rituel d'invocation démoniaque et l'enregistre dans son livre de bord. Les navires du capitaine Obed Marsh, le *Columbia*, le *Hetty* et la *Reine de Sumatra*, entament une série de voyages fructueux qui enrichissent la famille Marsh.

1823 : Obed Marsh découvre dans l'archipel des Tuamotu une île sur laquelle les indigènes portent de fabuleux bijoux en or et adorent des divinités marines perverses. Il met sur pied un commerce régulier de ces étranges joyaux, puis rachète à Innsmouth l'atelier de foulage abandonné des Waite et le convertit en une fausse raffinerie d'or pour justifier sa richesse.

1831 : Le capitaine William Henry Parker rencontre un sage chinois nommé Lang-Fu. Informé des contacts présumés d'Obed Marsh avec une race de divinités marines, Lang-Fu confie à Parker un manuscrit sacré qui doit être remis à Marsh dans l'intérêt de ce dernier. Parker lit le manuscrit (une traduction anglaise du *Texte de R'lyeh*) et, horrifié, le cache dans sa propre bibliothèque.

1833 : Création du journal *Le Courrier d'Innsmouth*, dont le rédacteur en chef est le fougueux John Lawrence.

1834 : Jebediah Gilman, presque ruiné par une série de catastrophes maritimes, investit ce qui reste de sa fortune dans la construction de l'immense hôtel Gilman.

1838 : Lors d'un voyage dans le Pacifique Sud, Marsh découvre que la tribu indigène qui lui procurait des bijoux a été massacrée par des peuplades voisines. Sa source d'or est tarie.

1840 : Obed Marsh, connaissant la nature réelle des divinités des insulaires, entre en contact avec une de leurs communautés vivant au large du Récif du Diable. Les Profonds de Y'ha-nthlei lui procurent l'or qu'il désire.

Années 1840 : Certaines congrégations religieuses légitimes d'Innsmouth sont expulsées de la ville par Marsh et ses disciples. Il corrompt les autres et en rallie les membres à sa cause en leur offrant de l'or et en leur promettant la vie éternelle. A cette époque, les industries d'Innsmouth montrent des signes d'essoufflement ; beaucoup déménagent pour d'autres villes. Malgré de nombreux adversaires, l'Ordre Ésotérique de Dagon prospère, continuant à pratiquer secrètement des sacrifices humains derrière le Récif du Diable.

1841 : Raccordement au réseau du chemin de fer depuis la ville de Rowley.

1842 : Douglas Averill, fils du capitaine à la retraite Gardner Averill, est assassiné par un des disciples de Marsh. Grâce aux relations de ce dernier, le suspect est bientôt innocenté et relâché. Mais peu après, Gardner Averill et son autre fils exécutent l'étrange rituel que le vieil homme avait appris en Birmanie. Ils invoquent un Serviteur des Dieux Extérieurs, une créature diabolique qu'ils chargent de tuer le coupable de la manière la plus atroce. On n'importunera plus la famille Averill avant longtemps.

1846 : Obed Marsh et plusieurs de ses fidèles sont arrêtés et emprisonnés, suspectés d'enlèvements et de meurtres. Deux semaines après, les Profonds envahissent la ville, libèrent Marsh et tuent tous ceux qui résistent – y compris Lawrence, le rédacteur en chef du *Courrier d'Innsmouth*, et le conseiller municipal Leonard Mowry. Plus tard, on parlera d'une *émeute* causée par une épidémie de peste qui décima la ville.

Innsmouth est dorénavant totalement sous la coupe des Profonds et de leurs serviteurs humains. Par la suite, ses habitants sont forcés à vivre avec des Profonds et, pendant les quatre-vingts années qui suivent, la plupart des enfants qui y naissent portent en eux le sang souillé des Profonds. Des abominations à moitié batraciennes sont confinées dans des greniers et des caves.

1863-1864 : Des agents gouvernementaux chargés de la conscription sont envoyés à Innsmouth pour voir pourquoi les quotas d'incorporation militaire n'y sont pas respectés. Ces hommes découvrent les unions consanguines et la dégénérescence de la population ; ils abandonnent cet endroit répugnant à son triste sort.

1866 : La réduction prévue du commerce maritime, combinée à l'ensablement du port d'Innsmouth, incite le gouvernement fédéral à décider la fermeture des bureaux de douane de la ville et à abroger son statut de Port de Débarquement.

1878 : Décès d'Obed Marsh. Il laisse l'Ordre Ésotérique de Dagon aux mains de ses monstrueux descendants.

1889 : Le raccord à la ligne de chemin de fer vers Rowley est abandonné à la rouille.

1921 : Mort du sorcier d'Innsmouth, Ephraïm Waite. Sa fille, Asenath, est désormais sous tutelle du proviseur de l'École Hall, à Kingsport.

Juillet 1927 : Robert Martin Olmstead visite la ville. Ayant appris trop de choses sur les secrets d'Innsmouth, il doit fuir pour sauver sa vie. Il raconte ce qu'il a subi aux autorités gouvernementales. Dans les mois qui suivent, le Ministère des Finances ordonne une enquête confidentielle.

Février 1928 : Le gouvernement des États-Unis organise un raid dévastateur sur Innsmouth, et la libère ainsi du joug terrifiant des Profonds.

monde par les rumeurs et par une nature hostile. Les bancs de poissons abondent autour du Récif du Diable, mais la concurrence des conserveries industrielles de Gloucester et d'ailleurs a fait tomber les cours. La raffinerie d'or des Marsh fonctionne toujours, mais seulement au ralenti. Peu d'étrangers visitent la ville, et la plupart des cartes routières et des guides n'en font même pas mention. Le seul lien d'Innsmouth avec le monde extérieur est la ligne d'autocar assurée par Joe Sargent, un de ceux qui portent le *Masque d'Innsmouth*.

Beaucoup d'habitants bénéficient du gaz et de l'électricité, mais nombreux sont ceux qui préfèrent encore les bougies, les poêles à charbon et les flambées dans les cheminées. Quant au téléphone, moins de la moitié des citadins ont un appareil. Par mesure d'économie, l'éclairage public est utilisé avec parcimonie, et généralement éteint lorsque le clair de lune est suffisant. Les automobiles et les camions sont assez courants, mais presque tous vieux et en mauvais état. A de rares exceptions près, les pêcheurs locaux utilisent des bateaux à rames et à voiles.

Les visiteurs sont assez rares. Vacanciers, touristes, amateurs d'antiquités et autres curieux s'arrêtent parfois dans cette ville isolée, mais ils y passent généralement peu de temps – presque jamais une nuit.

Usages et rumeurs d'Innsmouth

La compétence *CONNAISSANCE D'INNSMOUTH* sert à quantifier ce qu'une personne sait sur la ville, et notamment sa capacité à déceler les caractéristiques d'un sang impur, sa connaissance des ancêtres hybrides d'une famille donnée ou ce qu'elle a compris sur la cause des malheurs d'Innsmouth. La liste suivante donne quelques indications sur le type exact de connaissances qu'on peut attendre d'un certain individu, selon son pourcentage dans cette compétence.

01-30 % : A ce niveau, la compétence *Connaissance d'Innsmouth* donne quelques informations générales sur un habitant donné d'Innsmouth (par exemple : la famille de Jed Gilman compte trois jeunes enfants ; on n'a pas revu sa fille depuis qu'elle a attrapé une étrange maladie de peau sur les mains). On sait qu'une maladie inconnue a contaminé toute la communauté.

31-65 % : On dispose de renseignements plus précis et de données historiques sur la cité dégénérée. On sait quand l'épidémie est apparue parmi les habitants d'Innsmouth et quelles furent les premières familles touchées. On a aussi de bonnes raisons de penser que la maladie fut propagée intentionnellement.

66-80 % : Un tel pourcentage implique la connaissance des activités sociales de la famille Marsh et des autres membres importants de l'Ordre Ésotérique de Dagon. On peut aussi savoir à quel moment l'Ordre fut créé et connaître d'autres faits importants concernant l'histoire sociale et religieuse d'Innsmouth.

81-00 % : A ce niveau, on peut, en corrélant toutes ses informations, accéder à une conscience globale terrifiante de la situation à Innsmouth. En atteignant ce stade, on perd 1D6 points de Santé Mentale.

Un investigateur peut augmenter sa propre compétence *Connaissance d'Innsmouth* en discutant avec des personnes bien informées. Après toute conversation lui ayant rapporté des informations, sa compétence progresse de 1D6 points si le Gardien réussit un jet secret de 1D100 sous la compétence *Connaissance d'Innsmouth* de la personne interrogée. L'accroissement de cette compétence permet également de mieux connaître le *Mythe de Cthulhu*. Pour chaque tranche de 10 % gagnée en *Connaissance d'Innsmouth*, le score de *Mythe de Cthulhu* augmente d'un point et la Santé Mentale diminue d'un point.

Certains objets et documents peuvent eux aussi faire progresser la compétence *Connaissance d'Innsmouth* : la plupart sont détaillés dans la partie *Autres sources d'informations* (voir page 17).

S'il n'a aucune idée des connaissances particulières que possède un PNJ sur la cité, le Gardien peut se servir de la liste de rumeurs ci-dessous. Tout individu connaîtra une de ces rumeurs pour chaque tranche de 5 % de sa compétence *Connaissance d'Innsmouth*. Certains de ces on-dit sont faux.

1) Dans les années 1830, le capitaine Obed Marsh a découvert un trésor de pirates, quelque part au large du Récif du Diable. Les bijoux en or que portent parfois les habitants d'Innsmouth en proviennent.

2) Il existe une bande de cruels contrebandiers qui sévit aux environs des maisons en ruine, au nord du fleuve. N'approchez pas de cet endroit.

3) La seconde femme d'Obed Marsh était une indigène des Mers du Sud ; elle souffrait d'une étrange maladie qui déforma horriblement le visage de tous ses descendants. Plusieurs marins de Marsh prirent eux aussi pour épouses des femmes canaques, et leurs familles furent également contaminées.

4) La peste fut ramenée des Antilles et ravagea Innsmouth dans les années 1840 ou 1850, tuant de nombreux habitants.

5) Il y a quelques années, un inspecteur du travail fut saisi d'une grande frayeur à Innsmouth. Il est maintenant interné à l'hôpital psychiatrique d'État de Danvers.

6) Les animaux détestent les gens d'Innsmouth.

7) De nombreuses maisons d'Innsmouth sont abandonnées, mais beaucoup d'entre elles sont en fait occupées par des vagabonds et des squatters.

8) Quelques-uns des plus hideux parmi les habitants dégénérés d'Innsmouth sont enfermés dans des caves et des greniers.

9) Les prêtres des temples d'Innsmouth ont tous ajouté à leurs prêches traditionnels des sermons déclamés dans un étrange idiome des Mers du Sud. Toutes les congrégations religieuses sont corrompues par ce culte païen.

10) La pêche au large d'Innsmouth est excellente – mais seuls les pêcheurs d'Innsmouth connaissent suffisamment bien la zone pour ne pas déchirer leurs filets ou perdre leurs bateaux sur les récifs et les hauts-fonds. Des étrangers ayant tenté leur chance dans ces eaux eurent peu de succès et furent parfois pourchassés par les gens d'Innsmouth.

11) A l'époque où Obed Marsh embrassa sa nouvelle religion, l'Ordre Ésotérique de Dagon, les terres environnant Innsmouth devinrent stériles. Certains disent que Dieu a puni ainsi le peuple d'Innsmouth pour ses blasphèmes.

12) La raffinerie des Marsh semble produire beaucoup d'or, surtout par comparaison à la quantité de minerai qu'ils achètent.

13) On dit que de terribles monstres rôdent dans les marais salants, au nord d'Innsmouth.

14) Les gens d'ailleurs ne se marieraient pas avec quelqu'un d'Innsmouth. Ils craignent trop d'être infectés par la répugnante maladie qui donne le *Masque d'Innsmouth*.

15) Certains clients de l'hôtel Gilman racontent avoir entendu en plein cœur de la nuit des voix bizarres, non humaines.

16) Pendant la guerre civile, le gouvernement enquêta sur Innsmouth, essayant de comprendre pourquoi la ville ne respectait pas ses quotas de conscrits. Quand on découvrit combien ses habitants étaient arriérés et dégénérés, l'affaire fut abandonnée.

17) Les seules industries existant encore à Innsmouth sont quelques conserveries de poissons artisanales et la vieille raffinerie des Marsh. Il n'y a pas plus d'une douzaine d'entreprises en activité dans la ville.

18) La famille Marsh dirigeait déjà Innsmouth dans les années 1830.

19) Personne n'a vu le vieux Barnabas Marsh, le petit-fils d'Obed Marsh, depuis au moins 10 ans. Ses fils dirigent maintenant la raffinerie.

20) Dans quelques vieux hangars d'Innsmouth se trouvent encore des cargaisons oubliées. Certaines y sont entreposées depuis plus d'une centaine d'années.

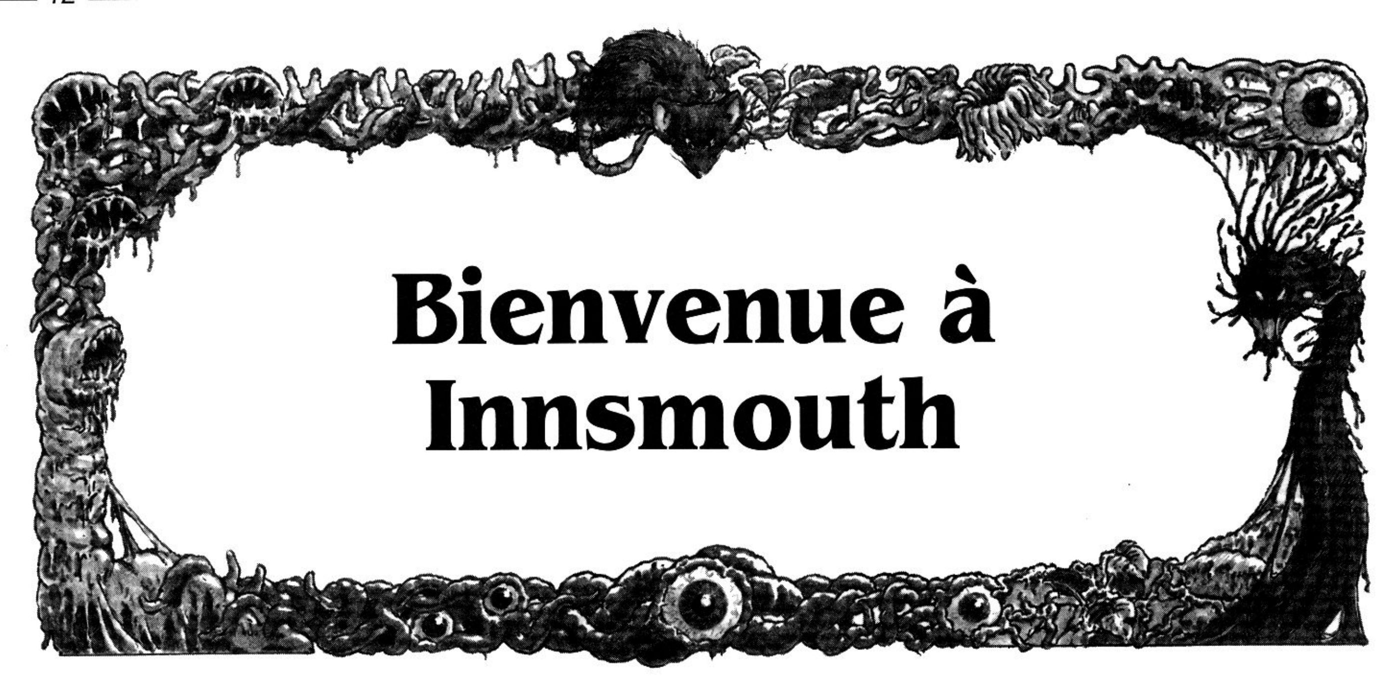
21) La rumeur prétend que des gens ont disparu en visitant Innsmouth. Ils pourraient avoir été victimes de contrebandiers ou de voleurs, ou peut-être s'étaient-ils mis à dos la puissante famille Marsh.

22) Il ne reste pas plus de 300 à 400 personnes à Innsmouth. Plus de la moitié de la ville est abandonnée et tombe en ruine.

23) Il y a longtemps, au début des années 1800, l'entreprise de la famille Gilman subit une série de catastrophes. Les causes de destruction de ses navires furent diverses : indigènes hostiles, tempêtes et autres revers de fortune.

24) Selon certaines histoires, le vieux Obed Marsh aurait vendu son âme au Diable pour de l'or, et ce serait la cause de l'agonie de la cité.

25) Le Récif du Diable serait un endroit où toutes sortes de démons et de monstres marins se réuniraient.



Bienvenue à Innsmouth

Innsmouth, située sur la côte Atlantique, s'étend sur les deux rives du Manuxet, un petit fleuve au cours rapide. Nichée au fond d'une vallée en forme de cuvette, la ville est cernée par des marécages auxquels s'ajoutent au nord et à l'ouest des falaises abruptes. Au sud, s'étire une plaine parsemée de buissons de feuillus. Le plus vaste des marais environnants, situé juste au nord de la ville, est connu sous le nom de Grand Marais Salant d'Innsmouth. C'est une immense étendue sableuse couverte de roseaux, habitée par les sternes et les goélands.

Les terres fertiles sont rares autour d'Innsmouth. La moindre parcelle cultivable a été défrichée il y a des siècles. Les fermes sont désormais presque toutes abandonnées. Les champs sont en friche, sablonneux, ravagés par le vent et l'érosion : tel est l'aboutissement d'une déforestation sauvage. Le port de la cité, jadis port d'attache de navires de commerce faisant le tour du monde, est maintenant obstrué par les alluvions et le sable qu'apporte le Manuxet. Seules les plus petites embarcations peuvent y pénétrer sans encombre.

Au nord du port, le sol est rocailleux, creusé de cavernes immergées qui communiquent avec l'océan. A environ un mile (1,6 km) de la côte, à l'est de la ville, s'étend la longue arête sombre du Récif du Diable, un massif sous-marin de roches noires qui, çà et là, émergent des vagues. On y trouve là aussi de nombreuses cavernes sous-marines.

Se rendre à Innsmouth

En venant d'Arkham, par l'autoroute 1A, une sortie non signalée conduit à Innsmouth par le sud. Depuis Newburyport, au nord, une route, elle aussi non signalée, suit la côte et monte en pente raide jusqu'au sommet du Mont Carson, surplombant alors la ville. Les petites bourgades de Rowley et Ipswich, à l'ouest d'Innsmouth, sont reliées à la cité maudite par des routes peu empruntées et en mauvais état qui serpentent à travers les marais et passent par des ponts décrépits en pierre ou en bois. Une ligne de chemin de fer conduit à Rowley, mais elle n'est plus entretenue depuis des années. Les rails rongés par la rouille sont encore visibles, s'étirant à travers les marécages au nord-ouest de la ville, perchés sur un talus.

Deux villages au sud-est de la cité sont rattachés administrativement à la commune d'Innsmouth. Falcon Point, qui regroupe 40 ou 50 personnes, est le plus grand des deux. Il est situé sur une péninsule rocheuse, non loin de la cité. Boynton Beach, un hameau abritant une demi-douzaine de familles de pêcheurs, coincé entre l'Océan et une interminable falaise, en est encore plus proche.

Climat

En automne, le long de la côte nord, les températures maximales vont de 10°C à 18°C. Les premières chutes de neige surviennent généralement fin octobre, tardant parfois jusqu'à fin novembre. En hiver, il ne fait jamais plus de 4°C, et des masses d'air froid venant du nord amènent souvent la température à -12°C et en dessous. La fonte des neiges se produit fin mars, début avril, accompagnée de redoux : on remonte à 10°C, parfois 15°C. En été, il fait rarement plus de 30°C, à cause de la brise marine.

La municipalité d'Innsmouth

Innsmouth et les villages voisins de Falcon Point et Boynton Beach appartiennent à la même commune. Tous les ans, le 15 mars, se tient à l'Hôtel de Ville d'Innsmouth une assemblée générale des citoyens. Des élections ont lieu tous les trois ans pour fournir trois conseillers municipaux, un conseil d'école, un secrétaire de mairie, un trésorier, un contrôleur des impôts et un juge de paix. Tous les citoyens de la commune sont éligibles, mais la plupart du temps, ceux qui n'habitent pas la ville ne viennent même pas voter. La municipalité est contrôlée depuis longtemps par l'Ordre Ésotérique de Dagon. Actuellement, les conseilleurs municipaux sont Sebastian Marsh, F. Murray Gilman et Jonas Waite. Tous trois descendent de vieilles familles d'Innsmouth, et tous trois ont dans les veines du sang vicié par celui des Profonds. Les autres emplois municipaux soumis à élection sont également tenus par des hybrides ou des humains affiliés à l'Ordre. Les policiers municipaux sont nommés par les conseillers municipaux. Ils sont chargés de la perception des impôts et du maintien de la loi dans les limites de la commune.

Crime et châtiment

Les crimes *normaux* sont rares à Innsmouth. Les enlèvements et les meurtres commis par l'Ordre Ésotérique sont sciemment ignorés et dissimulés. Peu de plaintes sont déposées. De même, les crimes des hybrides influents restent impunis. On se débarrasse de façon expéditive des citadins qui déplaisent à l'Ordre Ésotérique. Peu de choses relèvent d'une justice normale, à Innsmouth.

Les étrangers qui commettent un délit dans la ville sont arrêtés et emprisonnés. Légalement, c'est aux tribunaux d'Essex, le chef-lieu, de juger les accusés mais, en pratique, Innsmouth règle ses problèmes à sa façon, c'est-à-dire d'une manière à la fois pragmatique et confidentielle. Les étrangers qui suscitent la méfiance de l'Ordre courent le risque d'être arrêtés sous un prétexte quelconque et gardés à vue pour la durée légale de 72 heures. Bien peu vivent aussi longtemps.

La magie d'Innsmouth

La plupart des sorts présentés ci-dessous sont, à l'origine, des sortilèges de Profonds, adaptés par les Polynésiens pour leur propre usage. Les versions des Profonds sont généralement utilisées sous l'eau et ne comportent pas de composants matériels.

Appeler les Poissons

Sort destiné à aider les pêcheurs, qui peut être lancé dans l'eau de mer ou l'eau douce. Il nécessite de jeter un peu d'amorce dans les flots et de chantonner une mélopée simple à deux tons pendant deux minutes. Son lancement demande deux Points de Magie et n'entraîne pas de perte de Santé Mentale. Au bout de 1D6 minutes, 1D100x1D10 poissons arrivent sur les lieux, attirés sur un rayon d'un mile (1,6 km). Ils sont tous d'espèces locales.

Bouillon des Profondeurs

Ce sortilège remplit les poumons de la victime d'eau de mer, provoquant sa noyade. Il n'y a pas de condition de portée, mais le magicien doit voir la cible, réciter mentalement la formule du sort pendant un round puis dépenser huit Points de Magie. Son Pouvoir est alors opposé à celui de sa cible. En cas de victoire du sorcier, celle-ci doit effectuer un jet de Constitution chaque round pendant 1D6 round, comme l'expliquent les règles sur la noyade - avec cependant quelques différences. Le premier jet se fait à 5xCON au lieu de 10xCON, et la victime continue ses tirages après un échec. Par contre, chaque jet lui est de plus en plus difficile (5xCON au premier round, 4xCON au second round, etc.). Enfin, chaque échec lui inflige 1D8 points de dommages dus à la noyade.

Charmer les Homards

Ce sortilège permet d'attirer des homards ou autres crustacés à l'endroit où l'on veut les pêcher. Il faut d'abord ramasser de petits galets blancs puis les enchanter. On psalmodie à cet effet une incantation au-dessus des cailloux, en dépensant un Point de Magie pour chaque dizaine de pierres à enchanter. Elles sont ensuite jetées dans l'eau, à l'endroit où l'on attend les crustacés. Ils apparaissent moins d'une semaine après, à raison d'un animal par galet enchanté, en moyenne.

Commander aux Éléments

Ce sort sert à atténuer un violent orage, changer la direction du vent, faire pleuvoir, etc. Plusieurs individus peuvent se grouper pour obtenir des modifications météorologiques plus importantes. Celui qui jette le sort peut y investir autant de Points de Magie qu'il le souhaite, de même que tous ceux qui en connaissent la formule. Par contre, les autres ne peuvent en donner qu'un seul. Chaque dizaine de Points de Magie ainsi dépensés provoque un *niveau* supplémentaire de changement du temps (voir ci-dessous).

Tout individu participant au lancement du sort perd un point de Santé Mentale et doit entonner une incantation mélodieuse pendant une durée égale à trois minutes par niveau de changement du temps. Le rayon d'action du sort est en principe de deux miles (3,2 km), mais peut être étendu au prix de dix Points de Magie supplémentaires par mile additionnel. Les variations de temps provoquées durent trente minutes pour chaque dizaine de points dépensés, quoique les phénomènes météorologiques tels que les tornades s'épuisent plus rapidement.

Cinq composantes distinctes du temps peuvent être affectées par le sort : la couverture nuageuse, la direction du vent, la vitesse du vent, la température et les précipitations. La seule limite au nombre de composantes modifiées et au niveau de modification qu'elles subissent est le nombre de Points de Magie investis. Chacune de ces cinq composantes peut varier de niveau en niveau, comme indiqué ci-dessous. Modifier un élément d'un niveau coûte dix Points de Magie.

Couverture nuageuse : ciel clair/ciel floconneux/ciel gris/ciel bouché.

Direction du vent : Nord/Nord-Nord-Est/Nord-Est/Est-Nord-Est/Est/etc.

Vitesse du vent : vent nul/brise/vent moyen/vent fort/tempête/ouragan.

Température : chaque dizaine de Points de Magie dépensés fait monter ou descendre la température de trois degrés Celsius.

Précipitations : temps sec/crachin/pluie ou neige moyenne/pluie ou neige forte/orage ou blizzard ouragan.

Toutes les tentatives pour modifier le temps doivent tenir compte des conditions préexistantes. Par exemple, on n'obtiendra pas une averse de neige si la température est de 15°C. Si deux manipulations du temps sont contradictoires, le résultat peut être un effet réduit, voire nul.

Contrôler un Requin

Ce sortilège est utilisé par certains indigènes des Mers du Sud pour faciliter les sacrifices humains exigés par leurs divinités marines sanguinaires. On doit le lancer en pleine mer, en un lieu connu pour être fréquenté par des requins, après avoir fait couler du sang dans l'eau. Le sort ne coûte qu'un seul point de Santé Mentale, mais les contraintes usuelles des sorts d'Invocation/Contrôle s'y appliquent. Si la personne qui le lance rate son jet de Chance, ce n'est pas un mais deux requins qui surviennent ; le second n'est pas sous contrôle.

Contrôler un Marsouin

Ce sortilège requiert que l'on jette des petits poissons comme appâts dans l'eau. Pour le reste, il est identique à *Contrôler un Requin*.

Lame de Fond - variante

En principe, un lanceur isolé a besoin de trente Points de Magie pour jeter ce sort, mais cette version a été améliorée pour que plusieurs personnes puissent s'associer afin de créer une seule vague gigantesque. Un de ceux qui connaissent la formule doit investir tous ses Points de Magie sauf un. Ceux de ses aides qui la connaissent aussi peuvent dépenser autant de Points de Magie qu'ils le souhaitent, alors que les autres ne peuvent contribuer que pour un seul point. Un minimum de trente points est requis pour assurer le succès du sortilège. Sa durée de lancement est de trois rounds, plus un round par dizaine de Points de Magie supplémentaires. Il faut, bien sûr, disposer de suffisamment d'eau de mer pour que la vague puisse se former.

Celle suscitée avec trente Points de Magie a trois mètres de long, trois de large et neuf de haut. Chaque Point de Magie en sus augmente la hauteur de trente centimètres, la longueur et la largeur de dix centimètres. Il est ainsi possible de créer des lames de fond importantes, assez puissantes pour provoquer le naufrage de grands navires. Inutile de dire qu'en général les embarcations et les gens emportés par de telles vagues disparaissent à tout jamais.

Le Chant de la Sirène

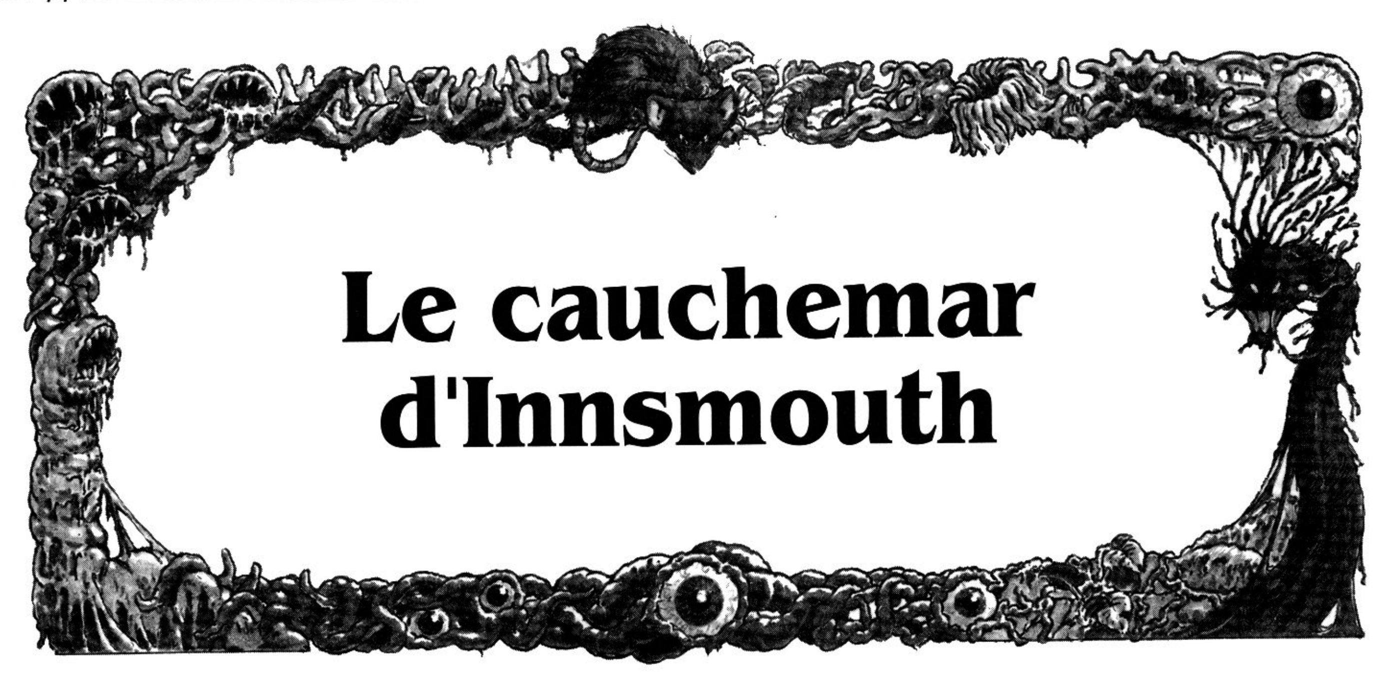
L'incantation doit être chantée. En cas de succès du jeteur de sorts, ses auditeurs tombent follement amoureux de lui ; pour une période de 2D6+20 heures, ils seront persuadés qu'il est l'élu de leur cœur. Chaque cible a droit à un jet de résistance, et s'il est réussi, le sort n'a aucun effet sur elle. Le Chant des Sirènes peut affecter toutes les personnes qui l'entendent. Le lancer coûte un seul Point de Magie et cinq de Santé Mentale.

Provoquer une Maladie

Ce sortilège place sa victime dans un état fébrile qui fait penser à des maladies telles que le choléra, la dysenterie, la malaria, la pneumonie ou la salmonellose. Le lanceur du sort doit d'abord se procurer un objet ayant appartenu à la cible, les choses qui ont été en contact avec la bouche étant réputées les plus efficaces. Ensuite, il enterre l'objet dans un trou profond, au milieu de débris de plantes empoisonnées et/ou de bambous, puis il place une pierre sculptée spécialement pour cette occasion sur le tout. Enfin, il récite une incantation. La durée de lancement du sort est de cinq rounds. Le sorcier choisit le nombre de Points de Magie qu'il souhaite investir dans le sortilège, nombre qui est opposé au Pouvoir de la cible sur la Table de Résistance. Si c'est la cible qui l'emporte, le sort n'a aucun effet.

Si c'est le lanceur qui gagne, la victime présente bientôt tout ou partie des symptômes suivants : forte fièvre, vertiges, vomissements, maux et douleurs diverses, déshydratation, migraine, etc. Elle perd 2D6 points en FOR, CON et DEX (faire un jet séparé pour chaque caractéristique), au rythme de 1 point par jour. Ces points ne reviendront qu'une fois la perte maximum subie - si la victime survit. Toute perte qui réduit une caractéristique à la moitié de sa valeur (ou moins) oblige le malade à s'aliter. Si une caractéristique atteint zéro, il meurt.

Les compétences *Premiers Soins* et *Médecine* sont inefficaces et ne peuvent qu'atténuer un peu la souffrance. Seule la magie curative peut faire de l'effet. Récupérer l'objet enterré rompt le sortilège. Sinon, la maladie évolue normalement.



Le cauchemar d'Innsmouth

Aussi loin ou presque que remontent les souvenirs des habitants d'Innsmouth, la ville a toujours été sous l'emprise des Profonds qui vivent au large de la côte. Les humains de pure souche sont totalement dominés par les hybrides qui les entourent. Ceux qui attirent le courroux de ces derniers retrouvent leurs bateaux coulés, perdent leur emploi ou sont victimes "d'accidents" organisés par les non-humains. Ceux dont l'offense est particulièrement grave sont enlevés et sacrifiés aux Profonds ou donnés en pâture aux Shoggoths qui hantent les tunnels et les cavernes sous le quartier des entrepôts. Les rassemblements d'humains véritables sont fortement découragés. Moitié moins nombreux que les hybrides, ils sont terrorisés et soumis. Rares sont ceux qui ont encore assez d'énergie pour conserver un tant soit peu de dignité. La plupart ont choisi de se ranger du côté des plus forts – ou du moins de faire semblant – pour tenter d'améliorer leur situation. Ils bénéficient ainsi d'un emploi minable, mais stable, dans les conserveries de poissons ou ailleurs. Un citadin qui serait vu en compagnie d'étrangers trop curieux attirerait à coup sûr l'attention de l'Ordre et serait soupçonné d'être leur complice.

Outre son aspect général de décrépitude et de délabrement, deux choses frappent les visiteurs à Innsmouth : d'une part, l'attitude furtive et craintive des gens normaux et, d'autre part, le comportement ouvertement méfiant, voire menaçant, de ceux qui portent le *Masque d'Innsmouth.*

Le Masque d'Innsmouth

Le *Masque d'Innsmouth* est l'expression locale employée pour décrire l'étrange apparence de nombreux habitants de la ville. On la soupçonne d'être la conséquence de la consanguinité, de l'introduction d'un sang étranger, ou bien encore de la peste qui s'abattit sur la ville au 19e siècle. Caractérisée par d'immenses yeux globuleux, une bouche trop grande et un corps voûté, elle est souvent accompagnée de maladies de peau : celle-ci devient écailleuse et se desquame. Les stades ultérieurs de la maladie se manifestent par la croissance des mains et des pieds, ainsi que par une déformation des hanches provoquant une démarche claudicante et traînante. Tout cela est, bien sûr, le résultat des croisements entre les Profonds et les habitants de cette ville maudite. Bien que la plupart des rejetons de telles unions naissent normaux, les mutations interviennent habituellement au début de leur dixième année. A l'âge adulte, beaucoup hybrides sont tellement déformés qu'ils restent à l'abri des regards dans leurs maisons calfeutrées. Ensuite, un grand nombre se transforment définitivement en Profonds et retournent à la mer.

Mais ceux qui se jettent à l'eau ne sont pas sans ressources. Leurs mutations physiques s'accompagnent de l'éveil de nouvelles facultés : ils voient en rêve d'autres Profonds se présentant parfois comme leurs ancêtres, qui leur montrent de vastes cités aquatiques peuplées d'étranges créatures et leur apprennent à vivre sous la mer.

Aux derniers stades, les rêves et les modifications s'intensifient jusqu'à ce que l'hybride perde la raison ou subisse les derniers changements physiques qui le transformeront en Profond. Ces créatures essaient de l'attirer dans leurs repaires afin de superviser les ultimes étapes de sa métamorphose. Environ 10 % des hybrides n'arrivent pas au bout de cette transformation et passent toute leur vie moitié-humain, moitié-Profond.

Il arrive que naissent des hybrides monstrueux, affublés de tentacules sur le visage ou sur les bras, ou d'un corps longiligne et sinueux doté d'une queue de poisson ; certains possèdent même des ailes de chauve-souris flasques et atrophiées. On croit que de tels rejetons ont été touchés par les rêves du Grand Cthulhu : ils sont sacrés pour les Profonds. Souvent affligés de quelque déficience mentale, ces mutants sont tenus à l'abri des regards dans de vieux bâtiments décrépits, le long du port, au nord du fleuve. La perte de Santé Mentale consécutive à la vue d'un de ces "protégés de Cthulhu" varie de 1/1D8 à 1/1D10 points.

L'Ordre Ésotérique de Dagon

Dagon, cité dans le Livre des Juges et le Livre de Samuel, était la divinité principale des Philistins, adoré sous la forme d'un dieu-poisson ou d'un triton. Son nom était dérivé du terme hébreu "dag" signifiant "petit poisson". Son plus grand temple, dans la ville de Gaza, fut détruit par Samson, qui le fit s'écrouler sur la tête des Philistins alors qu'ils se moquaient de lui. La Bible nous parle aussi d'une "maison de Dagon" dans la cité d'Ashdod. Là, l'Arche d'Alliance renversa une statue de Dagon et lui coupa la tête et les mains. Plus tard on retrouve Dagon en divinité agricole, ce qui fournit une seconde étymologie possible de son nom, Dagan signifiant "maïs" en langage sémitique. Il fut adoré aussi par les Babyloniens, sous un autre nom encore. Enfin, diverses références à son nom évoquent les nuages et la pluie, lui donnant une image de dieu de la fertilité.

A Innsmouth, l'Ordre Ésotérique de Dagon fut créé vers 1840 par le capitaine Obed Marsh et quelques-uns de ses plus proches compagnons. Il fut présenté par Marsh comme "une nouvelle religion", plus efficace que celle pratiquée dans les églises traditionnelles. Ceux qui rejoignirent l'Ordre se virent rapidement récompensés par de meilleures pêches et

des promotions sociales. Il devint vite évident pour beaucoup que le dieu de Marsh pourvoyait à la prospérité et à la sécurité de ses fidèles bien mieux que ne pouvait le faire celui des cultes orthodoxes. De plus en plus de disciples rejoignirent la religion d'Obed. Obsédés par leur toute nouvelle prospérité, la plupart étaient enclins à ignorer les terribles rumeurs qui mettaient en cause Obed et l'Ordre dans l'étrange vague de disparitions affectant la cité.

La hiérarchie de l'Ordre est pyramidale. Aux membres qui se trouvent tout en bas, on ne dit que le peu qu'ils doivent savoir. Seuls ceux qui ont atteint un statut élevé sont assez privilégiés pour apprendre les secrets essentiels de l'Ordre.

Celui-ci célèbre des services religieux publics toutes les semaines, mais aussi d'autres cérémonies plus intimes. Aux premiers jours de l'Ordre, ces assemblées se tenaient dans un des entrepôts des Marsh, sur le front de mer. Quand le temple de l'Église congrégationaliste, sur New Church Green, fut abandonné, l'Ordre s'y installa. Quelques années plus tard, il déménagea dans les locaux qu'il occupe actuellement, ceux de l'ancienne Loge maçonnique.

Ses services religieux consistent en des célébrations à la gloire de Dagon, la déité marine qui accorde des avantages concrets à ses adorateurs. En plus de pêches abondantes, ses fidèles se voient promettre la vie éternelle pour leurs enfants, s'ils font alliance avec Dagon. Tout ceci est enrobé de vagues allégories bibliques, et saupoudré d'un soupçon d'occultisme oriental pour faire bonne mesure.

Les prêtres de l'Ordre portent d'amples robes d'un bleu-vert profond, brodées de poissons, de pieuvres, de dauphins et de tritons. Ils sont coiffés d'étranges tiares en or et leurs poignets entourés de bracelets en or de la même facture. Il s'agit des bijoux donnés aux gens d'Innsmouth par les Profonds en échange des sacrifices humains qu'ils exigent.

L'appartenance à l'Ordre n'a jamais été obligatoire, mais tous les habitants de la ville doivent coopérer avec lui.

Hybrides typiques

Les caractéristiques et compétences listées ci-après sont des moyennes que le Gardien peut utiliser pour créer les hybrides d'Innsmouth. La chance qu'a une de ces créatures de posséder une arme donnée est indiquée entre parenthèses, mais la plupart ne sont pas armées en temps normal. Ce n'est qu'en cas de danger pour la cité que la majorité d'entre elles porteront des armes.

On trouvera en outre un choix d'hybrides pré-générés au chapitre *Aides de jeu pour le Gardien*, page 130).

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6 +6	13
INT	2D6 +6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
APP	2D6-1	6
ÉDU	2D6	7
PV	-	12

Perte de Santé Mentale : variable.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 ; Lutte 35 %, spécial ; Couteau (20 %) 35 %, 1D4 + bd ; Revolver cal. 38 (5 %) 30 %, 1D10 ; Fusil de Chasse à Deux Canons cal. 20 (20 %) 40 %, 2D6/1D6/1D3 ; Fusil Non Automatique cal. 22 (15 %) 35 %, 1D6 +2.

Compétences : Conduire Automobile 35 %, Connaissance d'Innsmouth 50 %, Discrétion 35 %, Droit 10 %, Écouter 30 %, Électricité 10 %, Esquiver 35 %, Histoire 25 %, Marchandage 25 %, Mécanique 30 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Nager 85 %, Occultisme 20 %, Premiers Soins 35 %, Psychologie 20 %, Sauter 45 %, Se Cacher 30 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Les Profonds

Les êtres demeurant au large d'Innsmouth appartiennent à une race ancienne supposée vivre dans des cités secrètes, au fond des océans en de nombreux endroits du globe. Quoique les différentes sources se contredisent sur leurs origines, elles s'accordent pour les reconnaître comme des serviteurs et adorateurs du Grand Cthulhu. Hors accident fatal, ils sont immortels, et à l'instar de certains reptiles, ils grandissent tout au long de leur vie, les plus âgés pouvant atteindre une taille imposante. Ceux qu'on appelle Dagon et Hydra sont censés être les plus grands, et donc les plus vieux, de toute leur espèce.

Les Profonds ne sont monogames que temporairement et ne fondent pas de vraies familles. Le culte des ancêtres et un respect immense et constant de leurs aînés forment la base de leur société. Tous peuvent remonter leur lignée jusqu'à Dagon et Hydra, aussi appelés *le Père* et *la Mère*. Il est possible que ces deux entités, révérées par les Profonds comme des dieux, n'existent pas vraiment en tant qu'individus particuliers. Leurs noms ne seraient que des titres accordés au mâle et à la femelle les plus grands et plus âgés du moment. Si l'un des deux meurt, sa fonction spirituelle serait alors "reprise" par l'individu le plus âgé de son sexe.

Les Profonds sont des êtres solitaires, établissant rarement des relations durables. Ils sont calmes et, bien qu'intelligents, ont l'esprit lent. Avec l'éternité devant soi, pourquoi se presser ? Le rythme de leur vie reflète la lenteur des mouvements sous-marins.

Ils communiquent peu, et la plupart du temps au moyen d'une PES (*Perception Extra-Sensorielle*) plus proche de l'empathie que de la télépathie. Cette faculté innée de se comprendre et de se mettre d'accord est encore améliorée par l'usage de gestes et de subtiles expressions faciales, ainsi que de quelques aboiements et cris audibles sous l'eau. Les Profonds possèdent un langage écrit, basé sur les mystérieux glyphes de R'lyeh mais ils l'utilisent rarement.

Ne faisant qu'un avec l'univers qui les entoure, ils connaissent peu de conflits ou de différences d'opinion. Toutes leurs perceptions sont en harmonie et chacun d'eux a la même vision de l'univers que son voisin. Les tâches indispensables sont accomplies de façon naturelle et instinctive, tous étant d'accord sur ce qui doit être fait.

Les discussions ou débats, exceptionnels, concernent toute la communauté. Il n'existe pas de lois ou de tribunaux, ni une quelconque forme de gouvernement. Tous les Profonds vénèrent Dagon et leur propre lignée, ainsi que Cthulhu. Bien que certains assument les fonctions de prêtres ou de sorciers, ils n'ont pas de hiérarchie religieuse à proprement parler. Ils coexistent dans une anarchie gouvernée par la Nature.

Le caractère taciturne des Profonds fait que leurs communautés, dispersées à travers le globe, communiquent peu ou pas entre elles. Le lien le plus direct qu'aient jamais eu les Profonds de Y'ha-nthlei, au large des côtes du Massachusetts, avec les Profonds de Ponape, était Obed Marsh lui-même, au milieu du 19e siècle. Leurs esprits étant identiques, les communautés de Profonds n'ont aucune raison de communiquer entre elles. Tout ce qu'il est "important" de savoir est connu de tous, et les conversations mondaines sont réprouvées.

Bien que l'expression artistique soit très appréciée, les réalisations sont de fait assez rares. Les possessions individuelles sont peu nombreuses, se résumant souvent à une lance soigneusement ornée et sculptée. Une longue tradition de travail des métaux tendres a abouti à ces bijoux aux formes complexes que les Profonds échangent avec les humains. Le métal est un alliage existant à l'état naturel en assez grande quantité, au fond des océans. Il est martelé et déformé puis sculpté et ciselé, à la main, sans chaleur ni feu.

La taille des communautés de Profonds se régule naturellement : lorsque la population approche le seuil optimal compte tenu du milieu naturel, les pulsions sexuelles des mâles et des femelles diminuent, et les naissances sont moins fréquentes. Si, malgré tout, la population continue à croître, la pression de l'environnement augmente, entraînant chez les Profonds une anxiété et un sentiment d'étouffement dus à la surpopulation. Les naissances se font alors rares et

Les trois serments de Dagon

Tous les membres de l'Ordre Ésotérique de Dagon sont tenus de prêter au moins le Premier Serment de Dagon. Les éléments de valeur sont autorisés à prêter les Second et Troisième Serments, beaucoup plus effroyables. Le non-respect de la parole donnée déclenche un procès tenu par les autres membres de l'Ordre. Le châtiment encouru peut aller d'une amende à l'emprisonnement, voire la mort.

Le Premier Serment

"Iä ! Dagon ! Moi, (nom de celui qui parle), jure solennellement de ne jamais contrarier ni divulguer les activités des Profonds. Iä ! Dagon !"

Le Deuxième Serment

"Iä ! Dagon ! Moi, (nom de celui qui parle), jure solennellement que, si on me le demande, je prêterai assistance aux Profonds du mieux que je pourrai, quelle que soit la tâche à accomplir et les moyens à employer. Iä ! Dagon !"

Le Troisième Serment

"Iä ! Dagon ! Iä ! Hydra ! Moi, (nom de celui qui parle), jure solennellement de prendre l'entité (nom d'un Profond) comme épouse/époux, de l'emmener dans ma maison, de m'efforcer d'avoir des enfants avec elle/lui et de les élever, afin que notre race et notre foi perdurent. Iä ! Dagon !"

Clause commune aux trois serments (à ajouter à la fin de chacun d'entre eux)

"Je comprends et accepte le fait que si je brise mon serment de quelque manière que ce soit, je serai jugé et condamné par les membres de mon Ordre, et que mon châtiment sera proportionnel à la gravité de ma faute."

la majorité des nouveau-nés sont négligés et abandonnés. Il arrive même que leurs mères, cédant aux pressions du milieu naturel, les tuent de leurs propres mains. Ainsi l'équilibre de cette espèce quasi immortelle est préservé.

Ces créatures connaissent depuis toujours l'existence de l'humanité, mais elles se déplacent rarement pour établir un premier contact. Celui-ci est généralement fortuit, ou provoqué par un humain ayant appris comment entrer en contact avec elles. Au début, les Profonds sont fascinés par les êtres humains et établissent avec eux des relations commerciales normales, échangeant leurs bijoux artisanaux en or contre des babioles en caoutchouc et en verre, matériaux inconnus sous la mer. Mais le contact prolongé avec les hommes finit toujours par réveiller les instincts inhibés des mâles. Des rêves d'expansion, ainsi que de saisissantes visions de conquête et de domination, se mettent alors à envahir leur sommeil. Ils voient un monde uni dans l'adoration de Cthulhu.

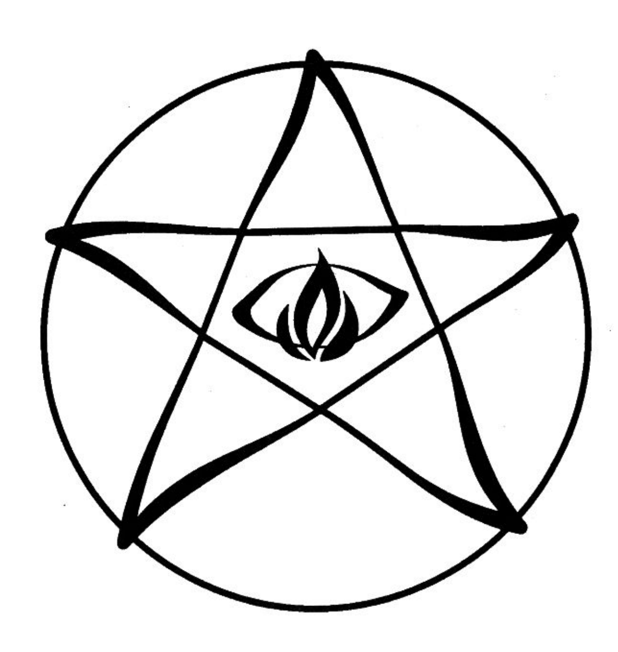
Ils commencent d'abord par demander des sacrifices humains, les victimes leur étant jetées en pâture. Puis ils exigent d'avoir des enfants avec les humains. Étant élevés sur la terre ferme, ces hybrides sont épargnés par les femelles infanticides. Les Profonds développent ainsi leur espèce dans la perspective du jour lointain où les terres émergées seront conquises par les habitants des mers.

Le pouvoir du Signe des Anciens

De toutes les créatures contre lesquelles le Signe des Anciens peut être utilisé, les Profonds sont probablement les plus affectés par ce symbole mystérieux. Le Signe des Anciens – que certains croient être l'invention des *Choses Très Anciennes* – parvient à faire ressurgir en eux des peurs ancestrales et peut vraiment leur barrer la route. Sculpté sur une porte ou dessiné sur une véranda, il les empêche d'entrer s'ils connaissent sa présence. Ce symbole est si puissant que, placé à l'intérieur d'une petite maison, il suffit à la protéger en totalité. Profonds ou hybrides seront incapables d'y pénétrer par quelque moyen que ce soit, même par une fenêtre ou une porte dérobée. Notez que le Signe des Anciens ne cause aucun dommage physique : la souffrance est uniquement psychologique.

Il faut cependant que la créature le voie ou le touche pour être affectée. Si elle ignore sa présence, il est inefficace. On s'en sert souvent pour bloquer l'entrée d'une pièce ou d'un édifice, ou pour protéger un objet particulier – un livre ou autre chose de petite taille. S'il voit le symbole sur la porte, ou s'il touche le livre qui en contient un, tout Profond sera repoussé, incapable de vaincre sa peur et son malaise. Une amulette sur laquelle est inscrit le Signe des Anciens ne protégera donc pas un investigateur s'il la porte sous sa chemise. Même s'il la sort, au dernier moment, un adversaire distrait par le combat ne la remarquera probablement pas. Le symbole doit être bien visible et facile à reconnaître pour faire son effet.

Le Signe des Anciens est presque aussi efficace sur les hybrides – ces humains dans les veines desquels coule le sang des Profonds. Ceux qui n'ont qu'une faible proportion de sang monstrueux y sont moins sensibles, mais ils sont tout de même affectés et incapables de passer outre. Leur malaise sera évident. Il est possible que les jeunes n'ayant pas encore atteint la puberté ne ressentent rien : le symbole ne sera efficace contre eux qu'après leur maturité. Mais la majorité y est sensible dès le plus jeune âge. Certains bébés se mettent même à pleurer et hurler à la vue d'un Signe des Anciens se balançant au-dessus de leur berceau.



Autres sources d'information

Il existe beaucoup d'endroits où les investigateurs peuvent s'informer sur la cité maudite. La liste suivante inclut les lieux qui ont le plus de chances d'être visités.

Documents historiques au chef-lieu, Essex

On peut trouver des informations sur Innsmouth dans les chroniques, nombreuses et variées, du chef-lieu régional, Essex, Massachusetts. Après un temps d'étude minimal et un jet réussi de *Bibliothèque*, tout investigateur accède aux informations données dans la section *L'Histoire officielle* (page 6). Il peut également trouver, associées au nom d'Innsmouth, des références à d'étranges bijoux en or, dont des spécimens sont exposés au muséum du Miskatonic et à la Société Historique de Newburyport.

Ajouter 2D8 à la compétence *Connaissance d'Innsmouth*.

Le Courrier d'Innsmouth

Ce journal local, créé en 1833 et publié jusqu'en 1846, cessa de paraître au moment où Innsmouth fut balayée par la peste et les émeutes. Il en existe très peu de collections complètes, peut-être même aucune, car les bureaux de la rédaction ont été détruits lors de ces événements. La collection presque complète conservée au sous-sol de la Bibliothèque du Miskatonic a, au fil des années, été abîmée par des vandales inconnus. Il manque certains numéros, d'autres sont déchirés. Les investigateurs explorant les bibliothèques d'autres villes du nord-est du Massachusetts doivent réussir un jet sous POUx2 pour trouver une collection partielle. Une collection quasi complète requiert un jet sous POUx1. Une telle série peut être dénichée dans la Bibliothèque Widener à Harvard. Il n'existe apparemment aucun exemplaire de la dernière édition du journal, imprimée juste avant les émeutes. On pense qu'ils ont tous été détruits pendant les troubles.

Les derniers numéros du *Courrier* sont remarquables par les éditoriaux enflammés de John Lawrence, où il s'attaquait à Obed Marsh, le patriarche de la puissante famille Marsh. Ce dernier, ses alliés et leur religion seraient impliqués dans des enlèvements, des meurtres et d'autres crimes.

Ajouter 1D8 à la compétence *Connaissance d'Innsmouth* pour des collections partielles, 3D8 pour la lecture d'une collection complète.

Arkham – église Asbury M.E.

Le pasteur de cette église, le Dr Ezekiel Wallace, possède beaucoup d'informations sur la malédiction d'Innsmouth. Ce qu'il sait et les objets qu'il possède sont pleinement décrits dans le scénario *L'Évasion d'Innsmouth*.

Arkham – salle d'exposition du muséum de l'Université du Miskatonic

Au fond d'une vitrine poussiéreuse, dans un coin sombre, se trouvent des spécimens de bijoux d'Innsmouth. Ils ont été disposés par erreur dans la collection Arts Populaires Américains. Ces bracelets en or, dans lesquels l'influence polynésienne est évidente, furent vendus au muséum en 1844 par un matelot du navire de Marsh, la *Reine de Sumatra*. Faits d'un alliage d'or blanchâtre, ornés de figures géométriques bizarres et de dessins de poissons et de batraciens, ils paraissent trop grands pour des poignets humains normaux.

Ajouter 1D2 à la compétence *Connaissance d'Innsmouth*.

Danvers – hôpital psychiatrique de l'État du Massachusetts

Un inspecteur du travail, rendu fou par ce qu'il vécut à Innsmouth voilà six ans, est cloîtré dans cet établissement. Chaque fois qu'un investigateur interroge une personne bien informée, il a une chance égale à 1xPOU d'apprendre l'histoire de cet homme qui aurait perdu la raison lors d'une visite à Innsmouth et est maintenant enfermé dans l'hôpital d'État.

Un investigateur ayant ses entrées dans le milieu psychiatrique (compétence minimale : *Psychanalyse* 60 % ou *Psychologie* 75 %) sera autorisé à interroger le patient, George Cole. Sinon, un jet de *Baratin* réussi permettra à un beau parleur de s'introduire de manière officieuse dans l'hôpital. D'après le registre des entrées, l'individu Cole a été admis dans l'établissement il y a six ans, alors qu'il avait 54 ans. Il était hystérique et hurlait des propos incohérents sur des "démons marins à écailles". Depuis, il alterne les périodes de folie et celles de rémission.

Si l'on interroge Cole, un jet de *Psychanalyse* réussi l'incite à raconter ce qui se passa à Innsmouth. En retournant à la raffinerie Marsh à la nuit tombée, pour récupérer quelques papiers oubliés, il remarqua des mouvements près des maisons obscures situées sur la berge nord du port. Il s'approcha pour observer et vit alors sur les quais, en compagnie de quelques hommes, plusieurs créatures humanoïdes ressemblant à des poissons ou des grenouilles. A ce point de son récit, il se met à divaguer, puis à délirer. A défaut d'un second jet réussi de *Psychanalyse* pour le maîtriser, les infirmiers arrivent et font sortir les investigateurs.

Si le second jet est bon, Cole se calme et décrit la cause véritable de sa terreur : une immense chose noire informe, qu'il crut voir descendre du quai pour s'enfoncer dans l'eau – une chose répugnante, horrible, toute pleine d'yeux et de bouches !

Un interrogatoire réussi de Cole fait gagner aux investigateurs 2D4 points en *Connaissance d'Innsmouth* et 1D2 en *Mythe de Cthulhu*. La perte de Santé Mentale est de 0/1D2 points.

Newburyport – Société Historique de Newburyport

Parmi les objets visibles dans la petite salle d'exposition de la Société Historique, se trouve une magnifique tiare faite d'un alliage d'or blanc. Ses proportions sont étranges, elle est de forme elliptique et trop grande pour une tête humaine. Son style et sa facture sont vraiment uniques ; elle est décorée à la fois de motifs géométriques et de dessins liés à la mer. Ces derniers représentent des créatures moitié-poisson, moitié-grenouille, qui ont pourtant un petit côté humain très dérangeant. L'objet est supposé être d'origine hindoue ou indochinoise.

Les investigateurs en apprendront davantage en interrogeant la conservatrice, la pieuse Miss Anna Tilton. La tiare fut achetée en 1873 à un prêteur sur gages. Celui-ci l'avait obtenue d'un natif d'Innsmouth, lequel fut tué peu après lors d'une rixe. Miss Tilton pense que cette tiare faisait partie d'un trésor de pirate découvert par Obed Marsh : elle en veut pour preuve le fait que la famille Marsh, de temps à autre, persiste à lui proposer des sommes ridiculement élevées pour lui racheter l'objet.

La vieille fille attribue la dégradation morale et physique d'Innsmouth à l'influence de l'Ordre Ésotérique de Dagon, une religion primitive importée d'Extrême-Orient un siècle auparavant. Ce culte a fini par supplanter toutes les autres religions, et même la Loge maçonnique, dont les locaux sont désormais occupés par l'Ordre Ésotérique. Elle affirme qu'Innsmouth est une ville de dégénérés, moribonde, dont les habitants sont des arriérés qui pratiquent les unions consanguines.

Examiner le bijou rapporte 1D3 points en *Connaissance d'Innsmouth*. Discuter avec Miss Tilton peut donner 2D4 autres points.

Index du guide d'Innsmouth

Les taudis de la rive nord

101
La demeure des Greene : famille hybride type.

102
L'occupant de la maison sur Fish Street : mutant Profond dans une maison abandonnée (ses statistiques sont fournies).

103
La vieille église Asbury M.E. : en ruine et désertée.

104
Church Street Green et le monument aux morts de la Guerre d'Indépendance.

105
Des ruines, avec un souterrain : entrée-type du réseau de souterrains des contrebandiers.

106
Des ruines diverses : simplement des maisons délabrées.

Old Town Square et New Church Green

201
Old Town Square.

202
La prison d'Innsmouth : les policiers hybrides Andrew Martin, Nathan Birch et Elliot Ropes (statistiques).

203
Le Dr Rowley Marsh (et son fils) : un médecin hybride et son fils, Ralsa. Celui-ci est un hybride obsédé par le sexe, conseil juridique de profession (statistiques).

204
L'église St-John : abandonnée et en ruine.

205
Les bureaux du *Courrier d'Innsmouth* : désertés, contiennent des indices pouvant conduire à l'unique collection complète du journal.

206
New Church Green.

207
L'Ordre Ésotérique de Dagon : temple des Profonds ; un Portail magique d'accès à Y'ha-nthlei ; *les Écrits de Ponape* ; les prêtres hybrides Robert Marsh et Jeremiah Brewster (statistiques) ; voir aussi le scénario *Le Raid sur Innsmouth*.

208
L'église congrégationaliste d'Innsmouth : désormais consacrée aux enseignements théologiques impies des hybrides.

209
Rawes et Hogg, assureurs maritimes : bureaux abandonnés.

210
La Banque de la Marine Marchande des Indes : musée maritime qui contient un fétiche à l'image de Nyarlathotep.

211
Le cimetière chrétien : tombes d'Obed Marsh et d'Ephraïm Waite ; nombreuses tombes d'hybrides.

212
Le cimetière de Church Street : le plus ancien des lieux de sépulture d'Innsmouth ; aucune tombe d'hybride.

213
L'hôtel de ville : théâtre des assemblées municipales et bureau de vote ; Eustis Eliot, secrétaire de mairie grincheuse ; liste des élus municipaux d'Innsmouth.

214
L'église de la Foi Baptiste : maintenant consacrée aux enseignements théologiques dévoyés des hybrides.

Les beaux quartiers

301
La maison de Charles Throckmorton : vieux bonhomme marié à une femelle Profond qui vit dans son grenier (statistiques).

302
L'hôtel particulier des Marsh : Barnabas Marsh "Le Vieux", l'actuel patriarche du clan Marsh ; sa femme normale, Abigail, sa fille hybride, Esther, son serviteur, Norvell Hastings (statistiques) ; l'histoire de la famille, les livres de bord des bateaux d'Obed Marsh, un exemplaire manuscrit des *Écrits de Ponape* ; voir aussi le scénario *Le Raid sur Innsmouth*.

303
La demeure du vieil Ephraïm Waite : désertée et protégée magiquement ; deux grimoires : les *Manuscrits Pnakotiques* et le *Savoir des Abysses*.

304
La maison de Sebastian Marsh : patron hybride de la raffinerie, fils aîné de Barnabas (statistiques).

305
Le domicile de Thomas Waite : humain de pure souche, propriétaire de la quincaillerie Waite ; voir aussi le scénario *L'Évasion d'Innsmouth*.

306
La maison de Warren Billingham : propriétaire hybride de la conserverie dont les bureaux se trouvent dans le nouveau quartier marchand ; voir aussi le scénario *L'Évasion d'Innsmouth*.

Les faubourgs nord

401
La maison de Cynthia Jenckes Gilman : humaine de pure souche, mariée à un mâle Profond ; enfants hybrides (statistiques).

402
Le clan Quentin Averill : Quentin le charpentier, son fils Joseph, chauffeur routier, et sa famille ; ils cherchent à se venger magiquement de Ralsa Marsh, qui a violé la fille de Quentin (statistiques) ; sortilège d'Invocation/Contrôle d'un Serviteur des Dieux Extérieurs, et flûte enchantée.

403
La maison de Lester Davis : jardinier des Marsh ; empathie mystérieuse avec les plantes.

404
Le château d'eau.

405
La demeure de William Henry Parker III : ouvrier dans une conserverie, et sa femme ; possède sans s'en douter une copie du *Texte de R'lyeh*.

406
La masure des Gorton : famille d'humains de pure souche, mais dégénérés, au service des hybrides ; Rich, le père, Mike et Scott, les fils, Rip, le chien (statistiques).

407
L'hospice municipal : ex-refuge de Zadok Allen ; Walter Bielacki, ex-pêcheur bavard.

Le quartier commerçant et les usines sur le fleuve

501
La raffinerie Marsh : raffinerie d'or, avec son gardien de nuit Robert Ballant (statistiques).

502
La gare de chemin de fer abandonnée : voie ferrée vers Rowley, pont sur le fleuve.

503
La caserne des pompiers : pompiers non-hybrides mais peu loquaces ; voir aussi le scénario *L'Évasion d'Innsmouth*.

504
Des usines désertées et en ruine : vides, mais certaines en si mauvais état qu'elles en sont dangereuses.

505
Des entrepôts délabrés et abandonnés : vides.

506
Un pont dangereux : la rue Washington l'emprunte pour traverser le fleuve.

507
Les conserveries de poissons : ce sont les principaux employeurs d'Innsmouth.

Les faubourgs sud

601
Le locataire : Ervin et Millie Padgett, un couple normal ; locataire hybride

bibliophile, Kermit Allen Rawes ; trois livres : *Prodiges thaumaturgiques de la Canaan de Nouvelle-Angleterre, les Monstres et leurs semblables, Tessons d'Eltdown.*

602
La famille de Bernard Slocum : humain de pure souche et sa famille (statistiques) ; peut éventuellement venir en aide à des étrangers ; sa fille, enceinte, a été violée par des Profonds ou des hybrides.

603
L'école : une institutrice amicale, Ellen Werman.

604
Eliot Street Green.

605
Le bar-grill *The Garden* : taverne ; rendez-vous des hybrides ; le propriétaire, Victor Obrecht, humain de pure souche mais criminel.

606
La famille Garrison : une famille paranoïaque qui craint que ses enfants ne soient des hybrides (statistiques).

607
Daniel Mowry : ouvrier travaillant dans une conserverie, humain de pure souche.

608
Le Docteur Bloom : humain de pure souche, excentrique, médecin, pratiquant l'occultisme (statistiques).

609
Le mémorial Obed Marsh : statue.

610
Otis Fuller, fossoyeur : est au courant de certaines inhumations suspectes ; possède de la dynamite.

611
Transformateur électrique.

612
La maison des Dean : un couple d'humains, espionnant pour le compte des hybrides.

Le nouveau quartier marchand

701
Town Square.

702
L'épicerie First National : gérant Brian Burnham ; voir également le scénario *L'Évasion d'Innsmouth.*

703
L'Hôtel Gilman : tenu par des hybrides ; le représentant de commerce Jerry Holland, de passage ; l'inspecteur du travail Lucas Mackey (statistiques) – en fait un agent fédéral.

704
Le café d'Innsmouth : tenu par des hybrides.

705
Le drugstore Eliot : tenu par des hybrides.

706
La Compagnie Billingham de Distribution des Produits de la Mer : propriété de l'hybride Warren Billingham.

707
Les bureaux de la Compagnie de Raffinage Marsh : le gérant, Jacob Marsh, fils de Sebastian Marsh (statistiques).

708
La quincaillerie Waite : tenue par Thomas Waite ; vente d'alcool ; voir également le scénario *L'Évasion d'Innsmouth.*

709
L'église unitarienne d'Innsmouth : décapitée et désertée ; les registres de l'église existent toujours.

710
Marsh Street Green.

711
Le cimetière de la Rédemption : quelques tombes d'hybrides.

712
La station-service d'Innsmouth : gaz, bois, charbon ; Ken Martin, propriétaire hybride et employeur de Bernard Slocum.

713
Moira Pierce, standardiste : femme hybride qui surveille les communications téléphoniques.

714
La Compagnie Électrique d'Innsmouth : bureaux.

Les taudis de la rive sud

801
La masure d'Abraham Southwick : humain de pure souche, marié à une hybride qui est une belle-mère acariâtre.

802
Des hangars en brique et en pierre : abandonnés, peuvent renfermer d'étranges marchandises.

803
La maison de Joe Sargent : le chauffeur du car (statistiques) ; les horaires du car sont fournis. (entre 703 et 704, sur la carte de la double page suivante).

Le port

901
Les vieux quais : pourris, désertés.

902
La digue en pierre.

903
Des cabanes de pêcheurs : Harris Jakes et Sandy Lanier, hybrides inquiétants ; Dewey Smith, humain de pure souche qui ne se doute de rien.

904
Le vieux phare : en ruine ; ossements d'origine inconnue.

905
Le bureau des douanes : fermé et abandonné.

906
Le vieux bassin de radoub Martin : abandonné ; crustacés étranges et voraces (statistiques).

907
Le foyer des Babson : un vieil entrepôt, au-dessus des quais, avec un clan hybride et des amants Profonds.

908
La tanière : sur le quai, un hangar dont le sol est jonché de morceaux visqueux de chair humaine ; repaire d'un Shoggoth (statistiques).

Les alentours de la ville

1001
Le cimetière de South Woods : beaucoup de tombes d'hybrides.

1002
Des fermes isolées : désertées.

1003
D'autres fermes : habitées par des gens craintifs.

1004
Annie Pernell : femme très myope, avec un fusil ; possède plusieurs numéros du *Courrier d'Innsmouth.*

1005
Un hybride rabougri : hybride pathétique, contraint de rester sur la terre ferme (statistiques).

1006
Nick Casper : trappeur (statistiques).

1007
La voie de chemin de fer abandonnée : vers Rowley.

1008
La décharge municipale.

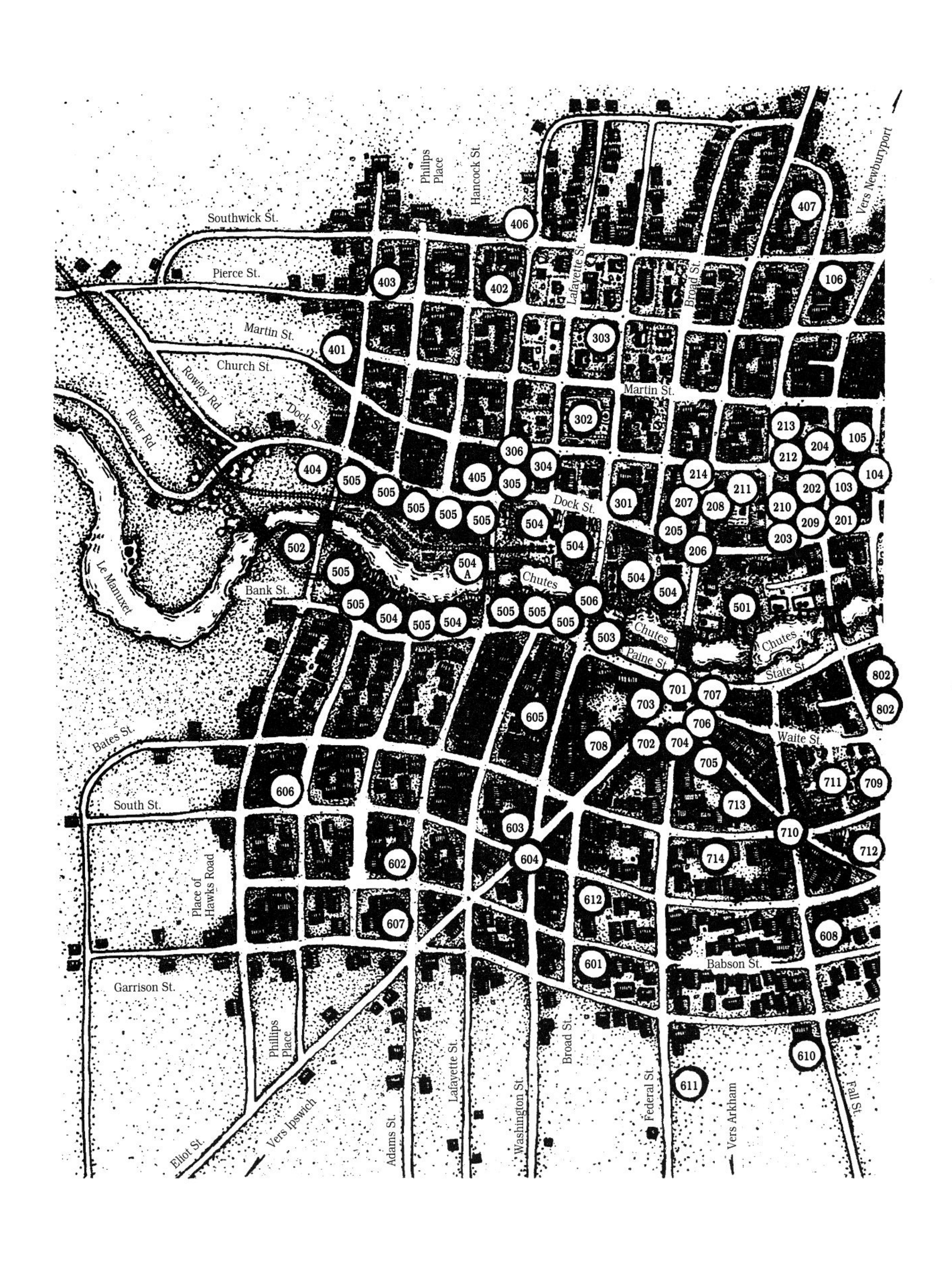
1009
Le hameau de Boynton Beach : quelques pêcheurs dispersés, humains de pure souche ; Fish Head Rock, lieu où contacter les Profonds.

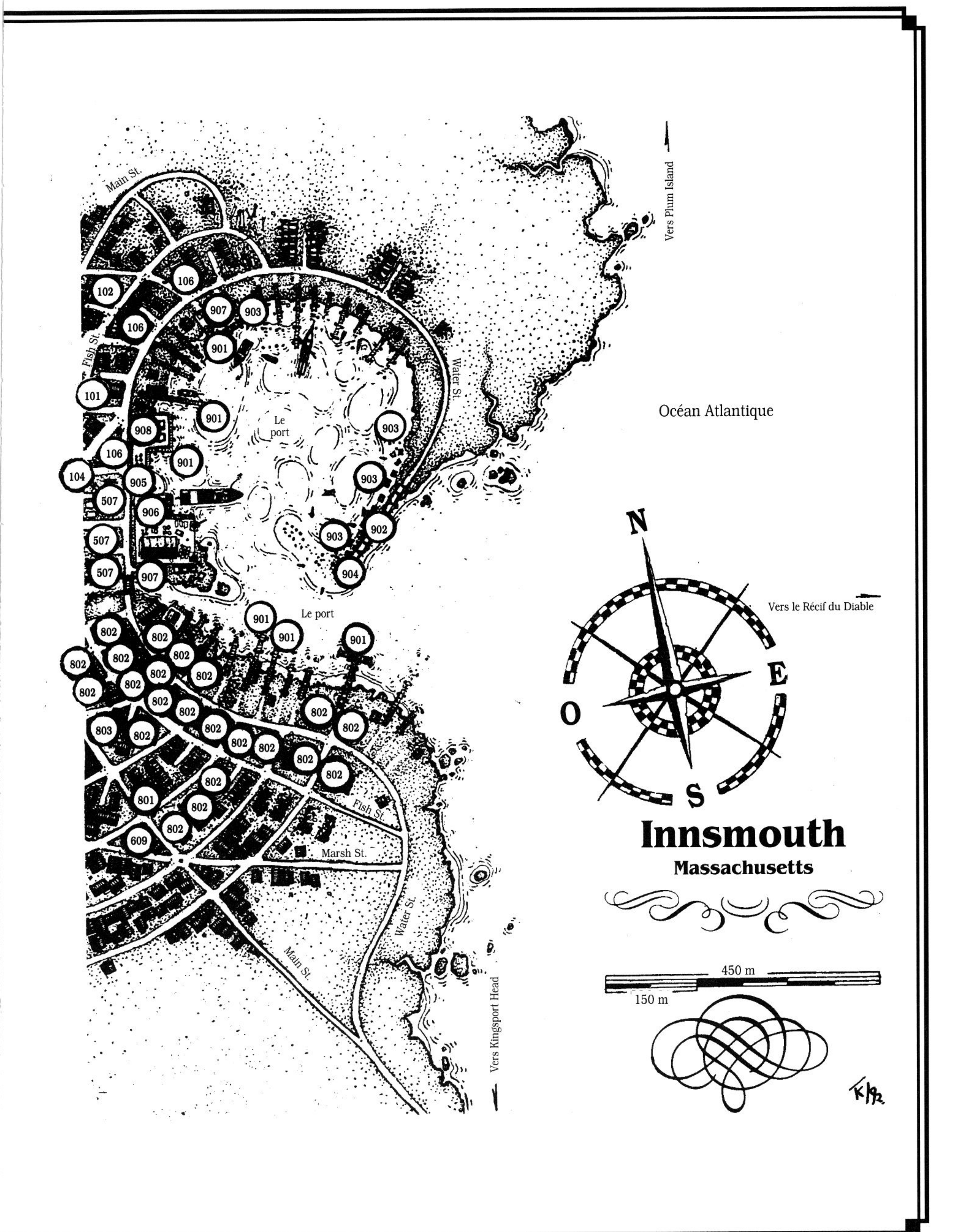
1010
Le village de Falcon Point : petite communauté de pêcheurs, humains de pure souche ; histoire d'Enoch Conger ; Jedediah Harper, ex-pêcheur peu loquace.

1011
Le Récif du Diable : carte ; cavernes sous-marines aux parois gravées, souterrain conduisant à Y'ha-nthlei, caverne servant au rangement, etc ; d'étranges crustacés.

1012
Y'ha-nthlei : la cité des Profonds ; poches d'air (carte fournie) ; gravures sur les murs, flore, faune ; tunnel menant aux cavernes de la falaise, Portail magique d'accès aux locaux de l'Ordre Ésotérique de Dagon, etc.

1013
Le réseau souterrain des contrebandiers : tunnels conduisant d'une crique vers des maisons de la côte nord ; voir le scénario *Le Raid sur Innsmouth* pour plus de détails.


Southwick St.
Phillips Place
Hancock St.
Pierce St.
Martin St.
Church St.
Rowley Rd.
River Rd.
Dock St.
Lafayette St.
Broad St.
Martin St.
Vers Newburyport
Dock St.
Le Manuxet
Bank St.
Chutes
Chutes
Chutes
Paine St.
State St.
Waite St.
Bates St.
South St.
Place of Hawks Road
Garrison St.
Babson St.
Phillips Place
Eliot St.
Vers Ipswich
Adams St.
Lafayette St.
Washington St.
Broad St.
Federal St.
Vers Arkham
Fall St.
407
406
106
403
402
401
303
302
213
204
105
212
104
306
304
214
211
202
103
404
505
405
305
505
505
505
505
301
207
208
210
504
205
209
201
504
203
206
502
504 A
504
505
504
505
501
506
505
504
505
504
505
505
503
802
701
707
703
802
605
706
708
702
704
711
709
606
705
713
603
710
712
602
604
714
612
607
608
601
610
611


Main St.
Fish St.
Water St.
Le port
Le port
Fish St.
Marsh St.
Water St.
Main St.
Vers Plum Island
Océan Atlantique
Vers le Récif du Diable
Vers Kingsport Head
N
E
O
S
Innsmouth
Massachusetts
450 m
150 m
102
106
106
907
903
901
101
901
908
106
901
903
104
905
903
507
906
902
507
903
507
907
904
901
901
901
802
802
802
802
802
802
802
802
802
802
802
802
802
803
802
802
802
802
802
802
802
802
801
802
802
609



Guide d'Innsmouth et de ses environs

Les taudis de la rive nord

Quartier 1

Ce quartier situé au nord du fleuve, s'étend sur deux ou trois pâtés de maisons vers l'intérieur des terres. C'est ici que l'odeur de poisson qui provient du port est la plus forte. On y trouve surtout des maisons délabrées, de dimensions variées, datant du début du 19e siècle ; ce sont de modestes constructions en brique et en bois, serrées les unes contre les autres, qui se partagent des jardins pleins de broussailles et des cours sales. Les deux tiers au moins sont abandonnées, fenêtres condamnées, portes barrées, jardins envahis par les mauvaises herbes. Certaines se sont totalement écroulées, ne laissant que des poutres brisées, des cheminées croulantes et des caves inondées. Les quelques maisons encore habitées ont à peine meilleure allure : les carreaux cassés sont bouchés avec des chiffons, les jardins sont parsemés de détritus. Si l'on s'éloigne du rivage, vers le nord ou l'ouest, le nombre de demeures occupées augmente. Celles-ci sont plus récentes et un peu mieux entretenues.

En réalité, beaucoup de ces constructions apparemment désertes abritent les pires hybrides d'Innsmouth et même quelques Profonds. Les références 101 et 102 en sont des exemples typiques. Beaucoup d'autres endroits analogues existent dans ce quartier ; le Gardien est libre de les concevoir et de les décrire. Environ une sur quatre de ces maisons abandonnées cachent un Profond ou bien un hybride achevant sa métamorphose. Il est également à noter que certaines de ces habitations, en particulier celles adjacentes au port, sont reliées à l'antique réseau de souterrains, très dense sous cette partie du front de mer, jadis utilisé par des trafiquants pour éviter les douaniers ; les marchandises étaient déchargées au large sur de petits bateaux, qui pénétraient dans les tunnels remplis d'eau par la crique au nord de la ville (voir 1013).

Les rues, en terre battue et en brique usée par les intempéries, sont dépourvues d'éclairage. Dock Street et Water Street sont légèrement en meilleur état. Chaque heure passée dans le quartier ne permet de rencontrer qu'une poignée d'habitants (mais tout incident en attirera davantage), la majorité exhibant le choquant *Masque d'Innsmouth*. Les visiteurs ont tout intérêt à ne pas s'attarder trop longtemps dans le coin et à ignorer résolument les bruits bizarres qui émanent parfois des bâtiments vides.

Des informations supplémentaires, en particulier la description d'une demeure typique et le plan d'un pâté de maisons, sont fournies dans la section *Les Tunnels des contrebandiers* du scénario *Le Raid sur Innsmouth*.

• 101 •
La demeure des Greene

105, Martin Street. Cette maison à bardeaux, à un étage, affaissée, est une des rares du quartier qui soit manifestement habitée. C'est le domicile d'une famille hybride type, les Greene. Le père, Ken Greene, 37 ans, taciturne, ouvrier dans une conserverie de poisson, vit ici avec sa femme, Wilma, 33 ans ; leur fille Carrie, 19 ans ; et leurs fils Wesley et Charley, 14 et 13 ans. La demeure est très négligée, mal éclairée, et ses meubles sont abîmés. Des détritus s'entassent dans les couloirs et dans les coins.



Carrie Greene

Les investigateurs masculins déambulant dans les environs risquent d'attirer l'attention de Carrie Greene (APP 8), qui tentera alors de séduire l'un d'entre eux. La réussite d'un jet de Chance est nécessaire pour échapper à ses avances – ou à la colère de son père, un ivrogne revêche.

• 102 •
L'occupant de la maison sur Fish Street

Fish Street, entre le carrefour de Pierce Street et celui de Southwick Street. Cette petite maison du début du 19e siècle, dont les issues sont soigneusement condamnées par des planches, paraît abandonnée. En passant à côté, un investigateur qui réussit un jet d'*Écouter* entend un mouvement à l'intérieur. Il faut 1D4 minutes pour parvenir à pénétrer dans la construction en déclouant les planches qui barrent une porte ou en forçant des volets. Pendant ce temps, l'occupant des lieux a largement le temps de s'enfuir, si nécessaire, par les souterrains de la cave.

La bâtisse renferme de vieux meubles, pourris et sales, datant du 18e siècle. Ici, la puanteur de poisson avarié et d'excréments atteint des sommets. Un jet de *Trouver Objet Caché* réussi permet de remarquer des empreintes de pieds palmés – d'anciennes et de plus récentes – dans la poussière

qui recouvre le sol, au milieu de tas d'arêtes de poissons, d'os de rats, de souris et d'oiseaux. Dans la cave humide et vide, une porte barrée donne sur un tunnel sous-marin qui communique avec la crique au nord de la ville (voir 1013).

Cette maison est le repaire d'un hybride monstrueux et terrifiant, presque totalement transformé en Profond mais aussi en *autre chose*. La créature tendra une embuscade aux groupes de trois personnes ou moins qui entreront dans sa tanière, ou qui s'aventureront dans les rues environnantes après la tombée de la nuit. Elle n'attaquera pas les groupes plus nombreux, fuyant si besoin est. La chose est un humanoïde batracien de 2,10 m de haut, dont les mains sont griffues et les pieds palmés. Elle possède deux ouïes proéminentes sur les côtés du cou, une queue de poisson longue de 1,50 m, d'immenses yeux globuleux et plusieurs tentacules longs de 30 cm qui entourent sa gueule en forme de bec.

Quand elle attaque, elle essaie de frapper sa cible avec ses griffes et de s'accrocher à elle. Si elle réussit à placer ses deux coups de griffes, elle étreint sa victime et la lacère avec son bec et ses tentacules faciaux. Un jet de FOR contre FOR est nécessaire pour s'échapper. Le monstre peut affronter plusieurs adversaires en même temps, se servant de sa queue puissante pour défendre ses arrières.

LE PROFOND MONSTRUEUX

FOR 19	CON 16	TAI 21	INT 8	POU 10
DEX 9	APP NA	ÉDU NA	SAN NA	PV 19

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : 2 Griffes 55 %, 1D6 + bd chacune ; Tentacules (seulement si les deux attaques de griffes ont touché) succès automatique, 1D4 ; Morsure/Coup de bec (seulement si les deux attaques de griffes ont touché) succès automatique, 1D6 ; Coup de Queue (uniquement pour les adversaires se trouvant derrière lui) 25 %, 1D6.

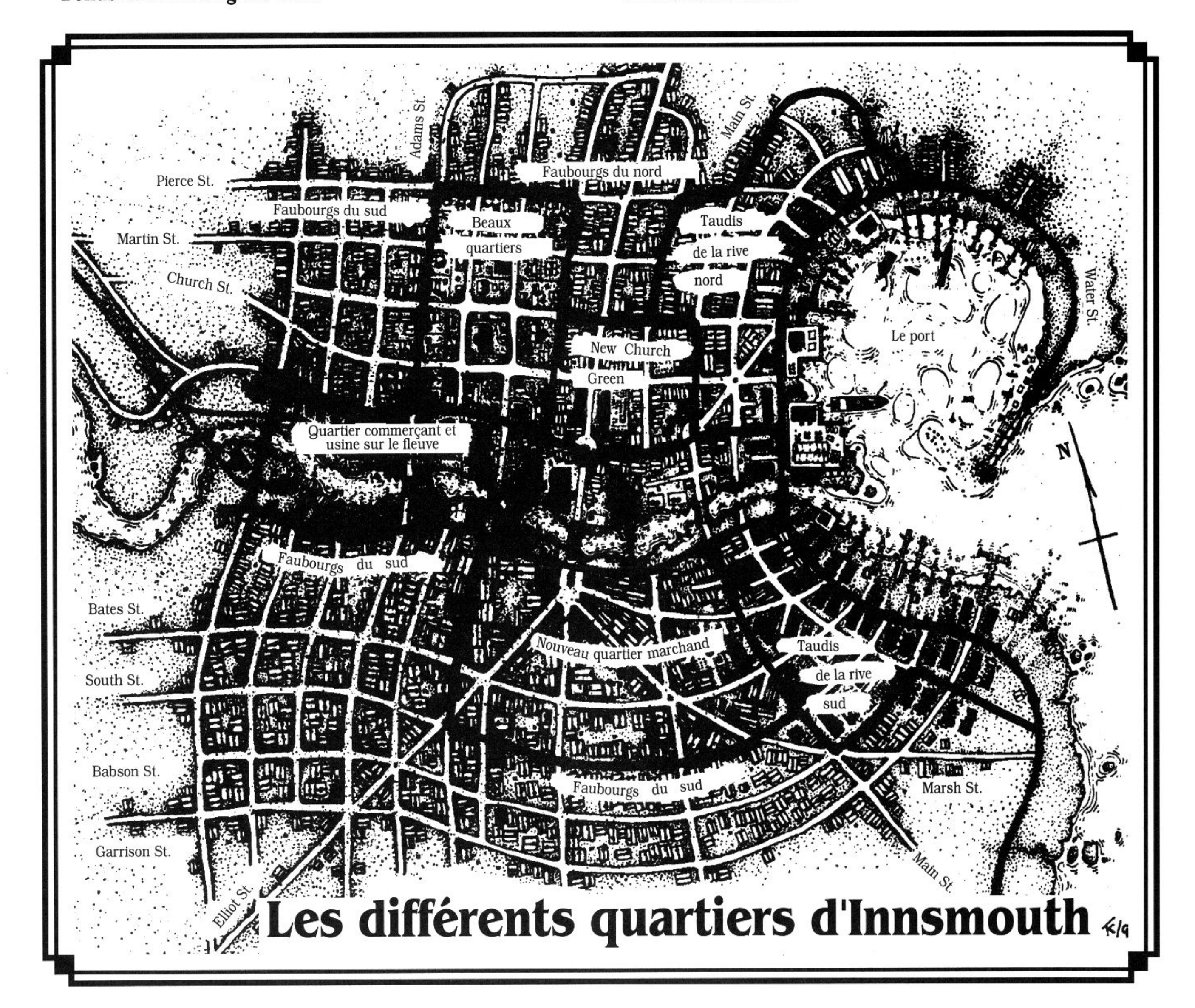
Armure : 2 points de peau écailleuse.

Compétences : Écouter 40 %, Esquiver 30 %, Nager 85 %, Se Cacher 25 %, Trouver Objet Caché 30 %.

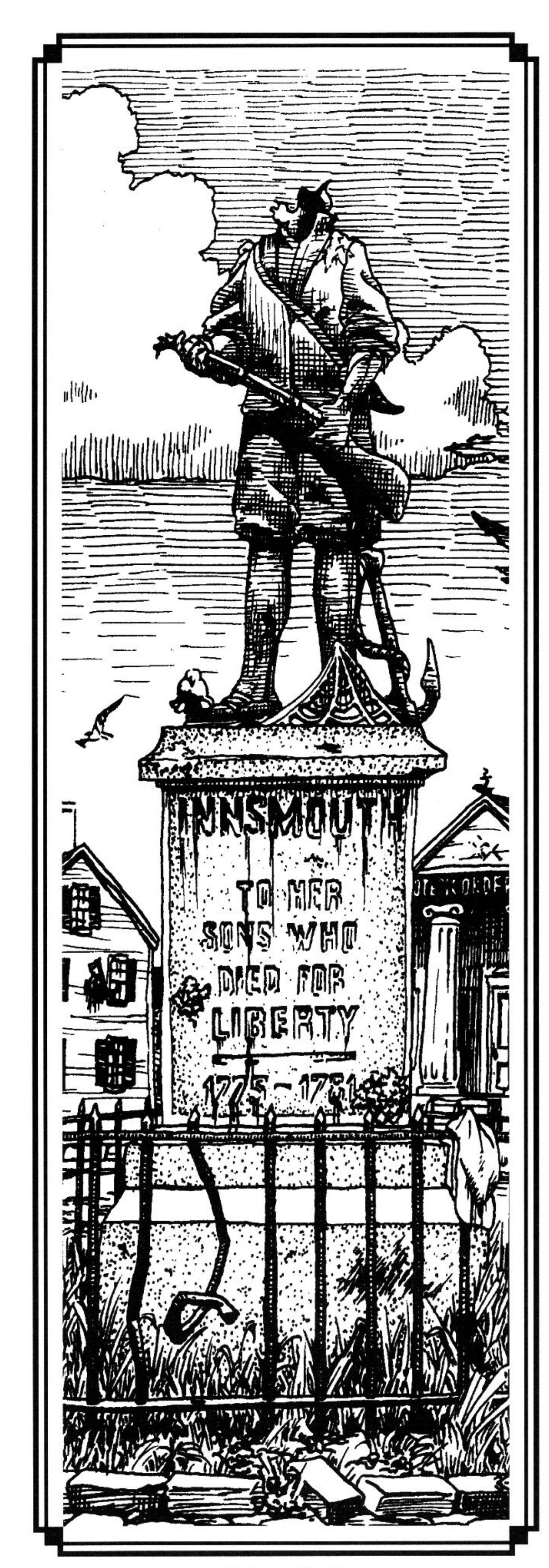
Perte de Santé Mentale : 1/1D8 points.

• 103 •
La vieille église Asbury M.E.

216, Church Street. La vieille église Asbury M.E., semblable à une grange, a été construite en 1794. Elle est désertée depuis plus d'un demi-siècle, car son pasteur a prudemment fui entre 1840 et 1850, lorsque l'Ordre Ésotérique de Dagon mené par Obed Marsh s'est fait menaçant. Le toit en croupe de cette vieille bâtisse de style géorgien commence à s'affaisser. L'intérieur, qui n'a rien de notable, est tapissé de poussière et parsemé d'excréments de chauve-souris et de quelques morceaux de bois tombés de la charpente. Une petite pièce du sous-sol renferme les registres de l'église, moisis, datés de 1794-1841. Les documents plus récents – qui impliquaient Obed Marsh et ses disciples dans des affaires d'enlèvement, de meurtre et même pire – ont été emportés par le pasteur, Darius Cooke, dans sa fuite.



Les différents quartiers d'Innsmouth



Le monument aux morts de la Guerre d'Indépendance

• 104 •
Church Street Green et le monument aux morts de la Guerre d'Indépendance

Au croisement de Church Street et Fish Street. C'est un petit square, envahi par de hautes herbes sauvages et clôturé par une grille en fer. Au centre se dresse la statue de pierre d'un *minuteman* (NdT : milicien qui, lors de la Révolution, avait juré de répondre à toute réquisition en moins d'une minute) sans tête, à la carabine cassée. Elle fut érigée en l'honneur des hommes d'Innsmouth qui s'étaient battus pendant la Guerre d'Indépendance.

• 105 •
Des ruines, avec un souterrain

Fish Street, entre Church Street et Martin Street. L'une des maisons les plus délabrées de ce quartier en décomposition. Il ne reste plus qu'une grande cheminée en brique, branlante, s'élevant au milieu d'un enchevêtrement de poutres effondrées. Un jet de *Trouver Objet Caché* à moitié pourcentage, réussi, permet de détecter un trou dans les décombres, près de la cheminée. Huit heures de travail (cumulées) sont nécessaires pour enlever les gravats et dégager le passage vers le sous-sol du bâtiment. L'étroite cave est obscure, très boueuse, et le sol jonché de débris. La réussite d'un autre jet de *Trouver Objet Caché* permet de remarquer une porte déformée, ouvrant sur un petit quai qui donne sur un souterrain détrempé (voir 1013 pour les détails du souterrain).

• 106 •
Des ruines diverses

Localisations variées. Autres maisons effondrées, en ruine, comme celle décrite plus haut. Cheminées écroulées, toits affaissés ou crevés, caves ouvertes à tous les vents et pleines de gravats, charpentes squelettiques, c'est tout ce qui reste de ces demeures. Les plus proches du rivage ont de bonnes chances de receler une entrée de souterrain.

Old Town Square et New Church Green

Quartier 2

Ce quartier est centré sur deux places, *Old Town Square* (*litt.* : square de la vieille ville) et *New Church Green* (*litt.* : place de la nouvelle église). Old Town Square est le point de rencontre de rues rectilignes, aux vieilles boutiques, désormais abandonnées pour la plupart. New Church Green est une place embroussaillée sur laquelle se trouvent plusieurs églises, quelques-unes toujours actives, et divers magasins fermés près du fleuve. Ce quartier était le centre administratif et commercial d'Innsmouth, avant la Révolution et l'expansion rapide de la ville au sud du fleuve. Pendant les émeutes de 1846, beaucoup d'édifices furent endommagés ou fermés, après la disparition inexpliquée de leurs propriétaires. Depuis cette époque, l'endroit périclite lentement. Seules les églises, l'hôtel de ville, la prison et quelques commerces sont encore en activité.

Les constructions datent du début du 19e siècle et la plupart sont en briques usées par les intempéries. L'église congrégationaliste est une exception. Massive, de style gothique, elle fut bâtie au début des années 1840 et reprise peu après par l'Ordre Ésotérique de Dagon.

Les seules rues pavées dans ce quartier sont Federal Street et Dock Street, les autres étant de terre battue. Les plus proches du fleuve sont consolidées par des planches enterrées. Les voies sont mieux entretenues que celles du quartier précédent. D'étroits trottoirs de brique les bordent et des lampadaires illuminent Dock Street et Church Street, autour de

Main Street. A l'est, près des bas quartiers, il n'y a ni trottoirs ni réverbères.

A de rares exceptions près, les habitants rencontrés dans ce secteur de la ville arborent le *Masque d'Innsmouth.* Ils regardent fixement et d'un air soupçonneux les étrangers qui traînent dans le voisinage. Ils préviennent les policiers si quelqu'un furète trop longtemps autour des églises. Les intrus sont généralement emmenés au poste pour être interrogés, ou parfois arrêtés sur-le-champ. Il arrive que certains visiteurs disparaissent ainsi définitivement.

• 201 •
Old Town Square

Au carrefour entre Main Street et Dock Street. Ce croisement en forme de demi disque était, avant la Guerre d'Indépendance, la grande-place d'Innsmouth. Les pavés y sont à présent fissurés ou manquants ; la plupart des boutiques sur les côtés ouest, nord-est et est sont fermées, leurs vitrines poussiéreuses condamnées par des planches ou blanchies à la chaux. La prison, le cabinet du docteur Rowley Marsh et la Banque de la Marine Marchande des Indes semblent toujours en activité.

• 202 •
La prison d'Innsmouth

504, Main Street. La prison d'Innsmouth est une bâtisse de brique, en très mauvais état, surmontée d'un étage en bois. Ses portes et fenêtres arborent encore les cicatrices de l'incendie provoqué lors de la libération d'Obed Marsh par les Profonds, en 1846. Après les émeutes, elle fut sommairement reconstruite.

Elle est constituée d'une pièce principale, en façade, séparée des cellules situées à l'arrière par une solide porte verrouillée. Ces quatre geôles sont étroites et crasseuses, avec des murs de pierre. Ce sont d'horribles réduits puants qui ne mesurent pas plus de 1,50 m sur 2,50 m, peu aérés par de minuscules fenêtres à barreaux. Ils ne comportent pas de toilettes et les prisonniers ne disposent que d'une mince paillasse pour dormir. Les portes sont faites de robustes barreaux d'acier. L'étage se compose de plusieurs pièces inutilisées et de quelques cellules un peu moins sales qui servent rarement.

La pièce principale contient un bureau abîmé et quelques chaises, un téléphone, plusieurs classeurs et un râtelier d'armes fermé à clé où sont rangés deux fusils de calibre 12, deux revolvers de calibre 38 et des munitions. Dans un coin, se trouve un lit de camp, prévu pour le cas où un policier devrait rester la nuit afin de surveiller un prisonnier.

Dans l'allée au nord de la prison stationne une vieille berline cabossée qui fait fonction de voiture de police. Un plan de l'édifice est fourni dans le scénario *L'Évasion d'Innsmouth.*

Les détenus sont gardés ici jusqu'à ce que l'Ordre Ésotérique décide de leur sort. S'ils présentent le moindre risque pour la cité, l'Ordre les fait généralement mener à certain hangar sur le port, où ils sont donnés en pâture au Shoggoth (voir 908).



Andrew Martin

Andrew Martin, chef de la police

Andrew Martin, hybride silencieux à l'air grave, représente un dangereux adversaire. Puissamment bâti, il a des cheveux blonds, fins et clairsemés, des bajoues, des yeux globuleux et un nez épaté. Malgré son dos voûté, il est grand et inquiétant. C'est un disciple loyal du clan Marsh, particulièrement proche de Robert Marsh, de l'Ordre Ésotérique de Dagon (voir 207), un homme froid et cruel, qui n'hésite pas à user de la torture pour forcer les prisonniers à révéler ce qu'ils ont appris. Il porte en permanence sur lui son couteau, sa matraque et son revolver. Il habite tout près de la prison, dans une maison décrépite, au nord de Hancock Street.

ANDREW MARTIN, 31 ans, chef de la police

FOR 16	CON 14	TAI 16	INT 13	POU 14
DEX 10	APP 8	ÉDU 8	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Lutte 50 %, spécial ; Matraque 55 %, 1D6 + bd ; Poignard 55 %, 1D4 +2 + bd ; Revolver (cal. 45) 55 %, 1D10 +2.

Compétences : Conduire Automobile 35 %, Discrétion 30 %, Droit 40 %, Écouter 55 %, Esquiver 30 %, Grimper 50 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Psychologie 35 %, Sauter 45 %, Se Cacher 40 %, Suivre une Piste 25 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Nathan Birch, policier



Nathan Birch

Birch est un hybride rondelet et voûté, aux petits yeux et au large rictus malveillant. Bien que très jaloux de son chef, plus jeune que lui, il se tait car Martin entretient des relations privilégiées avec l'Ordre Ésotérique.

Il est toujours habillé d'un gros manteau qui dissimule le fusil à canon scié qu'il a habituellement avec lui. Il a supprimé le pontet de son arme pour permettre à ses doigts fortement palmés d'atteindre la détente. Quand il s'attend à des problèmes, il porte aussi une batte de base-ball. Lui et sa famille d'hybrides vivent à deux pâtés de maison au nord de la prison.

NATHAN BIRCH, 37 ans, vieux policier rusé

FOR 15	CON 14	TAI 15	INT 12	POU 12
DEX 15	APP 10	ÉDU 9	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 60 %, spécial ; Batte de Base-Ball 65 %, 1D8 + bd ; Fusil à Double Canon Scié (cal. 12) 65 %, 4D6/1D6 (0-5 m/5-10 m).

Compétences : Conduire Automobile 55 %, Discrétion 50 %, Droit 45 %, Écouter 40 %, Esquiver 35 %, Psychologie 25 %, Sauter 55 %, Se Cacher 45 %, Suivre une Piste 40 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Elliot Ropes, policier



Elliot Ropes

Ropes est un hybride immense et très musclé, incroyablement hideux, avec des yeux globuleux, une peau écailleuse et une mâchoire proéminente. Plus proche de la bête que de l'homme, il préfère combattre à mains nues plutôt qu'utiliser des armes. Il vit dans un bouge crasseux, au sud du fleuve, sur Main Street.

New Church Green & Old Town Square

ELLIOT ROPES, 26 ans, policier bestial

FOR 17	CON 16	TAI 16	INT 10	POU 9
DEX 12	APP 6	ÉDU 7	SAN 0	PV 16

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Poing 85 %, 1D3 + bd ; Lutte 75 %, spécial ; Coup de Tête 50 %, 1D4 + bd ; Gros Gourdin 70 %, 1D8 + bd ; Revolver (cal. 38) 35 %, 1D10.

Compétences : Droit 10 %, Écouter 30 %, Esquiver 35 %, Grimper 55 %, Suivre une Piste 45 %, Trouver Objet Caché 35 %.

• 203 •
Le Dr Rowley Marsh (et son fils)



Dr. Rowley Marsh

510, Main Street. Cette petite construction de brique aux fenêtres poussiéreuses porte en façade une plaque sur laquelle on peut lire : "Dr Rowley Marsh – Médecin Généraliste", avec en dessous, en lettres plus petites : "Ralsa Marsh – Conseil juridique". A l'intérieur, une très jeune femme, sans charme, est assise à l'accueil. C'est la fille de Marsh, Ruth Gilman, qui est veuve. Elle dirige les clients vers les cabinets de son père ou de son frère situés de part et d'autre de l'entrée.

Aucun des deux Marsh ne pratique légalement : il y a au moins dix ans que le Dr Marsh n'a pas reconduit son autorisation d'exercer la médecine, et son fils n'a jamais décroché son diplôme de droit à l'université du Massachusetts. Malgré tout, les hybrides d'Innsmouth font toujours appel à eux en cas de besoin.

Rowley, qui est veuf, son fils Ralsa et sa fille Ruth, veuve également, habitent dans une modeste maison en brique juste au coin de la rue, en face du cimetière de Church Street.

Le Dr Rowley Marsh

Le Dr Marsh est l'un des petits-fils du capitaine Obed Marsh. C'est le médecin officiel d'Innsmouth, celui qui signe tous les certificats de naissance et de décès. Il est petit et massif, avec des mâchoires saillantes, un regard perçant et des plis profonds des deux côtés du cou ; sa peau écailleuse pèle. Le peu de cheveux qui lui reste sont coiffés en arrière, dessinant un V sur son front. Voûté, titubant, il marche en s'aidant d'une canne. Il passe peu de temps dans son bureau et s'avère distrait et négligent dans l'exercice de la médecine. Piégé dans un état intermédiaire, moitié humain et moitié Profond, il ne rejoindra jamais la mer comme le font la plupart des autres hybrides, et il considère son état comme honteux, surtout au regard de l'héritage de la famille Marsh. Il est lent, lugubre, et pressent qu'il lui reste peu de temps à vivre.

DR ROWLEY MARSH, 68 ans, médecin hybride

FOR 8	CON 9	TAI 13	INT 14	POU 16
DEX 8	APP 8	ÉDU 18	SAN 0	PV 11

Armes : Scalpel 35 %, 1D4 (peut *empaler*).

Compétences : Biologie 25 %, Chimie 40 %, Crédit 65 %, Droit 20 %, Médecine 50 %, Mythe de Cthulhu 50 %, Persuasion 55 %, Pharmacologie 45 %, Premiers Soins 60 %, Psychanalyse 30 %, Psychologie 50 %.

Ralsa Marsh



Ralsa Marsh

Ralsa, le fils aîné de Rowley, a suivi des cours de droit à Harvard, mais malgré les relations de son père, il a été renvoyé pendant la seconde année. Son assiduité aux cours était insuffisante et ses notes encore plus. Ceci, ajouté à son intérêt pour des sujets peu scolaires (et notamment les filles de ses professeurs) a abouti à son renvoi. Paresseux, il est alors revenu à Innsmouth pour y couler des jours tranquilles et attendre la mort inévitable de son père, à laquelle il héritera de la majeure partie des biens de sa famille.

Il est notoirement un homme à femmes, responsable de la naissance de plusieurs enfants illégitimes auprès d'habitantes d'Innsmouth pas toujours consentantes. Beaucoup de gens le haïssent, mais comme il appartient au clan Marsh, peu osent protester.

Une des nombreuses conquêtes de Ralsa était une cousine éloignée, Sarah Whateley, habitant à Dunwich. En visite à Innsmouth, Sarah a rencontré Ralsa et en est tombée amoureuse. Elle a ramené à Dunwich un enfant hybride (lire le récit de H. P. Lovecraft "La Chambre Condamnée" pour plus de détails).

Cependant, il a récemment dépassé les bornes en s'en prenant à Patricia Averill, une humaine de pure souche appartenant à une orgueilleuse famille de la cité. Miss Averill s'est suicidée peu après son agression, et son père a fait le serment de se venger de l'ignoble Ralsa Marsh. Les Marsh, excédés par les débordements de Ralsa, ont juré de ne pas l'aider (voir 402, le clan Quentin Averill pour plus de détails).

Ralsa est grand et bien bâti, d'allure presque humaine. Ses yeux et sa bouche sont juste un peu trop grands et ses doigts à peine palmés. Arrogant et égocentrique, il se comporte comme un dandy, toujours à la recherche d'une belle femme. Il aime impressionner ses petites amies par son argent et sa distinction affectée, censée faire partie de l'héritage aristocratique de la famille Marsh. Son éducation incomplète et sa faculté d'attention limitée l'empêchent pourtant de soutenir une conversation intellectuelle. En tant qu'hédoniste, il passe le plus clair de son temps à s'adonner aux plaisirs de la bonne chère, de l'alcool et du sexe.

Il craint le clan Averill et son prétendu protecteur surnaturel, et s'est mis à porter une arme à feu pour se défendre. Malgré cette précaution, il va payer son crime en mourant dans d'horribles souffrances.

RALSA MARSH, 39 ans, conseil juridique

FOR 14	CON 15	TAI 14	INT 13	POU 10
DEX 11	APP 11	ÉDU 12	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Pistolet Automatique (cal. 9mm) 35 %, 1D10.

Compétences : Baratin 50 %, Conduire Automobile 30 %, Crédit 35 %, Droit 25 %, Écouter 35 %, Esquiver 35 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Nager 80 %, Occultisme 20 %, Persuasion 50 %, Psychologie 30 %, Trouver Objet Caché 50 %.

• 204 •
L'église St-John

408, Main Street. Comme la vieille église méthodiste en bas de la rue, c'est un bel exemple d'architecture géorgienne tardive. Cette vieille église catholique, avec son grand clocher effilé et ses vitraux cintrés (malheureusement brisés pour la plupart), est encore un édifice impressionnant et inquiétant. Construite vers le début du 19e siècle, elle a été abandonnée entre 1840 et 1850, quand Obed Marsh et ses compagnons ont expulsé les autres cultes de la ville. Tous ses registres ont été perdus ou détruits. Elle est vide, exception faite des chauves-souris et des rats, et de leurs excréments puants comme l'enfer.

• 205 •
Les bureaux du Courrier d'Innsmouth

501, Dock Street. C'est un immeuble de plain-pied doté d'un vaste sous-sol, d'une porte au nord et une au sud, entouré de fenêtres, certaines donnant sur le sous-sol. Les bureaux ont été fermés en 1846, après avoir été pillés par les émeutiers qui ont détruit les fichiers et assassiné le rédacteur en chef John Lawrence. Désormais, l'endroit est vide ; la majorité de ses fenêtres ainsi que ses deux portes sont condamnées avec des planches. Les traces d'un ancien incendie y sont toujours visibles.

On peut y faire d'intéressantes découvertes, mais quiconque y pénètre court le risque d'être remarqué par les habitants du quartier et d'attirer l'attention des autorités. A l'intérieur, toutes les presses, tous les papiers, fichiers, rangées de caractères d'imprimerie et machines ont été brûlés, démolis, éparpillés sur toute la surface de l'édifice. Les parois portent, elles aussi, les séquelles de l'incendie. Au sous-sol, par la porte grande ouverte d'un petit cellier, on aperçoit des fragments carbonisés de papier, tout ce qui reste de la collection de référence du *Courrier*.

Quand on fouille dans les débris, un jet réussi de *Trouver Objet Caché* fait découvrir que le nom du rédacteur en chef était John Lawrence, un ennemi d'Obed Marsh semble-t-il. Un second succès en *Trouver Objet Caché* permet d'exhumer l'adresse de Lawrence : 1003, Martin Street.

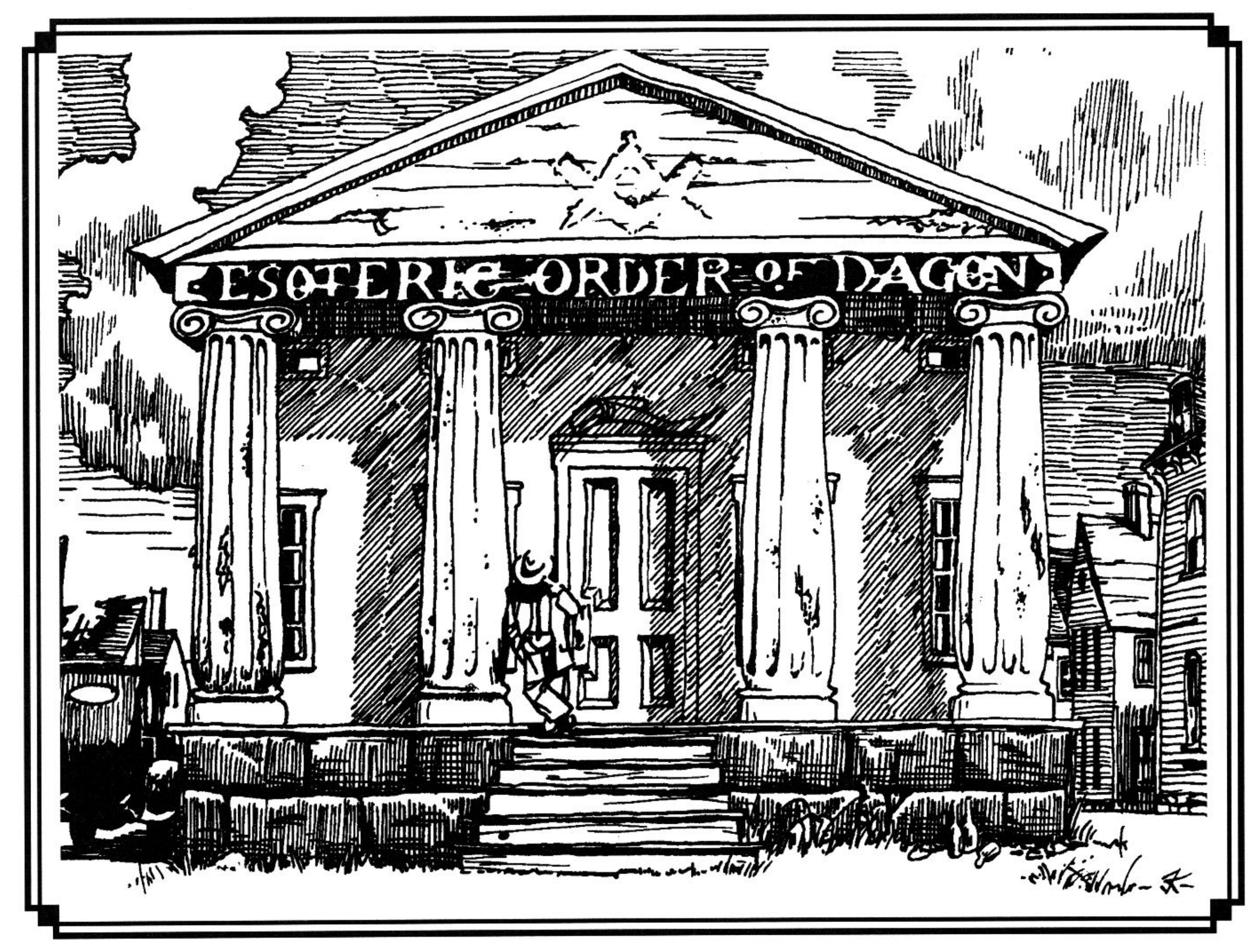
S'ils s'y rendent, les investigateurs trouveront une modeste bâtisse à un étage, de style géorgien, abandonnée depuis longtemps. Les fenêtres sont défoncées, les portes solidement condamnées. Ceux qui pénètrent à l'intérieur découvrent, avec un jet de Chance et un autre de *Trouver Objet Caché*, réussis tous les deux, une cache secrète : elle est située dans le plancher du palier de l'escalier principal, et fermée par des vis. On y trouve plusieurs gros volumes reliés qui constituent une collection complète du *Courrier d'Innsmouth*, depuis sa fondation en 1833 jusqu'à sa fin en 1846. Cette collection contient une maquette du dernier numéro. Celui-ci, véritable brûlot, n'a jamais paru ; il annonce l'arrestation d'Obed Marsh et de ses complices sous l'inculpation de meurtres, enlèvements et autres crimes. Lire la collection complète ajoute 3D10 % à la compétence *Connaissance d'Innsmouth*, mais requiert au moins deux semaines d'étude. Inutile de dire que la Bibliothèque du Miskatonic serait très intéressée par ce trésor perdu, allant jusqu'à en offrir plusieurs centaines de dollars.

• 206 •
New Church Green

Croisement entre Federal Street et Dock Street. A cet endroit, les pavés entourent un jardin public de forme ronde. Celui-ci, envahi par la végétation, est éclairé par un lampadaire, bordé de trottoirs irréguliers en brique et doté de deux bancs pourris sur le point de s'effondrer. Des églises lui font face au nord-est et au nord-ouest, et l'ancienne Loge maçonnique n'est pas loin. Les autres édifices, boutiques et magasins, sont généralement abandonnés. Une passerelle agrémentée d'une balustrade en acier part du jardin public pour traverser le Manuxet.

• 207 •
L'Ordre Ésotérique de Dagon

506, Federal Street. Cette bâtisse de style Renaissance classique était initialement le lieu de réunion des francs-maçons. Sa façade s'enorgueillit de quatre piliers massifs qui encadrent l'entrée principale. Sa peinture blanche, tout écaillée, a tourné au gris depuis longtemps. Son fronton s'orne d'un panneau noir sur lequel on peut lire en lettres dorées et craquelées "Ordre Ésotérique de Dagon".



Le 506, Federal Street

Construit en 1830, ce bâtiment fut acheté plus tard par Obed Marsh et ses disciples puis converti en temple de l'Ordre Ésotérique. C'est là que les hybrides et leurs complices – et souvent les Profonds eux-mêmes – exécutent leurs rites en l'honneur de Père Dagon, de Mère Hydra ou du Grand Cthulhu. Les services religieux ont lieu régulièrement les nuits des samedis et dimanches, avec une assistance d'au moins 80 ou 90 fidèles. Les cérémonies les plus grandioses et les plus blasphématoires se tiennent les jours de May-Eve (le 30 avril, *litt. :* veille du mois de mai) et Hallowmass (le 31 octobre, veille de la Toussaint), et sont suivies par un grand nombre de Profonds.

Il y a en permanence au moins 1D6 +1 hybrides dans le temple et généralement au moins un des prêtres, que ce soit Robert Marsh ou Jeremiah Brewster. Les étrangers qui déambulent trop longtemps dans le voisinage sont surveillés par les autorités. Quiconque est pris à l'intérieur a quasiment signé son arrêt de mort.

A l'intérieur

De nombreuses tapisseries, peintures, sculptures et autres œuvres d'art primitives exotiques décorent les diverses pièces. Des jets réussis en *Histoire, Archéologie* et/ou *Anthropologie* permettent de situer leurs origines : Mer de Chine, Méditerranée, côte ouest de l'Amérique du Sud et Pacifique Sud. Toutes représentent des motifs ou des figures aquatiques et la plupart dépeignent des humanoïdes aux allures de poisson ou de grenouille.

A l'étage, on trouve des bureaux inutilisés et des pièces qui contiennent des robes bleu-vert resplendissantes, ornées de symboles cabalistiques et de motifs aquatiques tels que dauphins, pieuvres et – bien sûr – hommes-poissons. Une de ces pièces abrite un Portail magique menant à la terrifiante Y'hanthlei, la cité sous-marine des Profonds (voir 1012).

La chapelle principale, immense, est en sous-sol. Les murs dallés supportent des torches et sont sculptés de silhouettes de pieuvres au regard mauvais et d'humanoïdes dansants, à tête de grenouille. Trois énormes statues, dont l'une fait plus de trois mètres de haut, se dressent dans l'ombre au fond de la salle. La plus grande personnifie le Grand Cthulhu. Les deux autres, un peu plus petites, représentent Dagon et Hydra. Toutes peuvent être identifiées avec un jet réussi de *Mythe de Cthulhu*. La perte de Santé Mentale consécutive à cette découverte est de 0/1D3 points.

Un jet d'*Anthropologie* réussi permet d'établir que ces statues viennent probablement du Pacifique Sud, plus précisément de la Polynésie française. Derrière les idoles sont creusés des passages conduisant aux réseaux souterrains des contrebandiers (voir 1013). A côté, sur un lutrin en bois usé, repose un exemplaire manuscrit des *Écrits de Ponape*, la "bible" de l'Ordre Ésotérique.

On consultera avec profit la section *L'Ordre Ésotérique de Dagon* du scénario *Le Raid sur Innsmouth* pour obtenir d'autres informations sur cet édifice, ainsi qu'un plan.

Robert Marsh

Robert, le fils de Barnabas Marsh (voir 302), est un des petits-fils du capitaine Marsh. Grâce à sa vocation "religieuse", il a pris la tête de l'Ordre Ésotérique de Dagon. La tradition, qui remonte à l'époque de son fondateur, Obed Marsh, fait que l'Ordre a toujours été mené par un membre de la famille.

Robert dirige l'Ordre, et dans une grande mesure la ville tout entière, d'une poigne de fer ; il se débarrasse des fortes têtes et des fouineurs de la manière la plus rapide et la plus discrète et traite encore plus durement ceux qui parlent trop avec les étrangers. Feu Zadok Allen a été la dernière victime de son courroux. Il fait en principe arrêter les gêneurs, ou ordonne parfois simplement aux Gorton, ces dégénérés, de les assassiner (voir 406). Les


Robert Marsh

malheureux emprisonnés sont généralement jetés en pâture au Shoggoth. En cas d'urgence, Robert peut aussi demander de l'aide aux Profonds qui vivent au large, à Y'ha-nthlei.

Il est petit et trapu, sa métamorphose en hybride est très avancée, il devrait être prêt à vivre sous la mer dans quelques années. Il a d'ailleurs déjà effectué plusieurs pèlerinages à la cité sous-marine de Y'ha-nthlei. Habituellement vêtu d'une des robes flottantes bleu-vert de l'Ordre, il en utilise les plis volumineux pour cacher ses difformités. Ses pieds sont trop larges pour supporter des chaussures, aussi les les recouvre-t-il de plusieurs paires de chaussettes en lambeaux. Ses mains écailleuses sont elles aussi trop grandes et palmées. Il a conservé une grande partie de sa chevelure noire, mais ses oreilles ont pratiquement disparu et ses immenses yeux vitreux ne cillent jamais.

La plupart du temps, il porte sur lui une baguette de métal argenté à l'extrémité effilée, essentiellement destinée à maintenir la discipline parmi les Shoggoths alliés au culte. Cette baguette permet de contrôler un Shoggoth quand on la pointe vers lui, en dépensant un Point de Magie et en prononçant mentalement le mot-clé "Veket-nihili". Il faut également réussir à vaincre le Pouvoir du Shoggoth sur la Table de Résistance. En cas de réussite, le monstre doit obéir pendant un nombre d'heures égal au score de POU du porteur de l'objet. En cas d'échec, il n'est pas affecté. A chaque usage, la baguette émet des étincelles d'un blanc bleuté.

ROBERT MARSH, 46 ans, grand prêtre hybride

FOR 13	CON 15	TAI 14	INT 16	POU 22
DEX 13	APP 6	ÉDU 14	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Lutte 50 %, spécial ; Dague Sacrificielle 70 %, 1D4 +2 + bd ; Revolver (cal. 38) 35 %, 1D10.

Sortilèges : Bouillon des Profondeurs, Contacter Cthulhu, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Enchanter une Tablette de Pierre, Épuiser le Pouvoir, Étreinte de Cthulhu, Malédiction de la Pierre.

Compétences : Anthropologie 40 %, Archéologie 35 %, Astronomie 55 %, Biologie 35 %, Discrétion 30 %, Écouter 40 %, Esquiver 40 %, Histoire 55 %, Mythe de Cthulhu 75 %, Nager 85 %, Occultisme 65 %, Sauter 50 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Perte de Santé Mentale : comme Robert Marsh est presque un Profond, le voir coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.


Jeremiah Brewster

Jeremiah Brewster

Sorcier depuis l'enfance, membre de longue date du culte, il est le second dans la hiérarchie de l'Ordre. Ses capacités magiques combinées à sa foi inébranlable et à son respect strict des règles de l'organisation l'ont propulsé au sommet de la pyramide. Comme Robert Marsh, il a souvent visité Y'ha-nthlei. Dans quelques mois, il sera un habitant permanent du fond des mers.

C'est presque un véritable Profond. On ne le voit jamais à l'extérieur du temple pendant la journée, car il préfère rester caché jusqu'à la tombée de la nuit. Il porte toujours les robes de cérémonie – idéales pour dissimuler son corps écailleux aux pieds palmés. Sa voix n'est plus qu'une sorte de coassement baveux.

JEREMIAH BREWSTER, 47 ans, grand prêtre hybride

FOR 16	CON 18	TAI 16	INT 15	POU 20
DEX 12	APP 4	ÉDU 10	SAN 0	PV 17

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : 2 Griffes 75 %, 1D6 + bd chacune ; Lutte 60 %, spécial ; Dague Sacrificielle 60 %, 1D4 +2 + bd.

Sortilèges : Bouillon des Profondeurs, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Flétrissement.

Compétences : Astronomie 35 %, Biologie 45 %, Discrétion 25 %, Écouter 30 %, Esquiver 45 %, Mythe de Cthulhu 60 %, Nager 95 %, Occultisme 55 %, Sauter 65 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Perte de Santé Mentale : comme Brewster est presque un Profond, le voir coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

Autres prêtres

En plus d'un des prêtres (ou des deux) décrits ci-dessus, il y a toujours au temple 1D6 prêtres de rang inférieur. Chacun d'entre eux a un Pouvoir de 10 +2D4 et connaît 1D4 sortilèges. Choisissez les plus vraisemblables dans les listes des deux grands prêtres.

• 208 •
L'église congrégationaliste d'Innsmouth

505, Federal Street. Cette bâtisse massive en pierre est de construction plus récente que la majorité des bâtiments de la cité. Bien qu'une pancarte l'identifie toujours comme l'église congrégationaliste, c'est en réalité une annexe de l'Ordre Ésotérique. A l'instar des autres "religieux" de la ville, les congrégationalistes font à présent des sermons aux forts relents de blasphème : ils promettent l'immortalité du corps à ceux qui adorent des déités résolument non-chrétiennes. Les églises des villes voisines les désavouent et les accusent de tendances hérétiques et païennes.

L'église fut construite en 1840, mais la congrégation se dispersa quelques années plus tard et l'édifice fut racheté par Obed Marsh. Ce dernier y installa rapidement l'Ordre Ésotérique de Dagon, abandonnant le vieux hangar utilisé auparavant pour le culte.

L'édifice, de style néo-gothique, est disgracieux. Il possède un sous-sol et deux tours d'un étage dont les pendules sont cassées. Les nombreux soupiraux sont condamnés. La cloche, fêlée, sonne toutes les heures du lever du soleil à son coucher. L'ensemble, hideux, tombe en ruine. Certains le surnomment "l'église Saint-Crapaud" – mais seulement à voix basse.

Le pasteur de la congrégation, Amos Hetfield, est un hybride de 40 ans à la démarche traînante. Il porte les robes verdâtres et les bijoux communs à tous les membres du clergé de Dagon à Innsmouth. Il arbore également assez souvent une des tiares en or des Profonds. Les étrangers le voient rarement. En effet, la plupart des échanges de l'église avec l'extérieur se font par l'intermédiaire d'un jeune hybride silencieux, vêtu de noir, qui décourage les visites. Les curieux qui insistent sont signalés aux autorités.

• 209 •
Rawes et Hogg, assureurs maritimes

506, Main Street. C'est un petit immeuble en brique, datant de la fin du 18e siècle, composé de bureaux désertés. Ses fenêtres et portes sont condamnées par des planches clouées. Une enseigne se balançant au-dessus de l'entrée principale porte le dessin fané d'un vieux bateau à voiles, ainsi que le



Le musée de la Marine Marchande d'Innsmouth

nom de la société. Rawes et Hogg assurèrent tous les déplacements maritimes risqués des gens de la région pendant des années, mais ils perdirent beaucoup d'argent entre 1800 et 1850 à cause des nombreuses pertes que subirent les armateurs d'Innsmouth, et surtout la famille Gilman.

• 210 •
La banque de la Marine Marchande des Indes

508, Main Street. Cette bâtisse de brique sale, une des plus anciennes d'Innsmouth, date de la fin du 18e siècle. Le capital initial fut apporté par les familles Marsh, Gilman, Waite et Martin. La banque fut florissante jusqu'au milieu du 19e siècle environ, c'est-à-dire jusqu'à l'époque où les armateurs d'Innsmouth furent victimes d'une série de catastrophes. Elle survit encore, quoique les prêts y soient rares. Elle ne verse pratiquement plus d'intérêts.

Les étrangers n'y ont pas la possibilité de retirer des espèces contre un de leurs chèques. Même les chèques certifiés et les ordres de retrait sont difficiles à convertir et nécessitent plusieurs jours d'attente. Cependant, celui qui amènerait un citadin de bonne réputation à se porter garant de lui gagnerait du temps. Une ouverture de compte a peu de chances d'être acceptée, sauf pour un habitant d'Innsmouth. La banque possède un fonds de roulement très faible, et elle est habituellement déserte, mis à part un ou deux caissiers apathiques.

Une plaque de cuivre posée à son entrée signale le "Musée de la Marine Marchande d'Innsmouth", installé dans l'aile nord de l'édifice. Il faut suivre une série de corridors pour y accéder. Une fois la porte passée, on découvre deux pièces encombrées et mal éclairées qui renferment des rangées d'étagères et de tables poussiéreuses sur lesquelles sont exposés de nombreux objets. Par exemple : de la vaisselle chinoise peinte à la main ; des esquisses d'îles, de spécimens de leur faune et de leur flore, ainsi que des insulaires ; des maquettes de navires célèbres tels que la *Reine de Sumatra* d'Obed Marsh ou la *Mariée de Malaisie* d'Esdras Martin ; des cartes maritimes montrant des itinéraires commerciaux et des cartes topographiques d'îles ; des animaux exotiques empaillés par des amateurs ; des bijoux et vêtements primitifs (en majorité du jade et de la soie d'origine orientale – rien qui ressemble aux parements de l'Ordre Ésotérique) ; de bizarres instruments de musique tels que tambours à pompons ou flûtes à nez, aux ornements complexes ; une tête humaine réduite dont les cheveux tombent ; de nombreux fétiches primitifs et miniatures orientales, et des centaines d'autres articles. Seuls quelques-uns d'entre eux sont identifiés par des cartes manuscrites à l'encre passée indiquant leur origine et leur donateur.

Quoique l'Ordre ait depuis longtemps déjà retiré de l'exposition tout ce qui était lié aux Profonds, la réussite d'un jet de *Trouver Objet Caché* permet de mettre à jour un objet digne d'intérêt. Il s'agit d'un petit fétiche primitif constitué de baguettes, de fourrures animales et de morceaux de corne, censé être d'origine malaysienne. Il figure un homme à la peau noire jouant d'une espèce d'instrument de musique. Un jet de *Mythe de Cthulhu* réussi identifie ce fétiche comme la représentation de l'"homme noir" qu'on associe quelquefois à Nyarlathotep – un des avatars du Dieu Extérieur.

• 211 •
Le cimetière chrétien

404, Church Street. Ce cimetière encombré, consacré dans les années 1830, est le second d'Innsmouth par ordre d'ancienneté, ne cédant la première place qu'à l'antique nécropole de Church Street (voir 212). Il est encore utilisé par certaines familles de notables de la ville. Les tombeaux y sont luxueux, dotés de grandes stèles et d'angelots aux ailes brisées montant la garde au-dessus des cryptes aux colonnes de marbre.

Là se trouvent les sépultures des anciens Marsh, y compris Obed, ainsi que celle du sorcier Ephraïm Waite. Plusieurs générations de Gilman, d'Eliot et de Martin y sont également enterrées. Peu de tombes sont datées d'après 1850. C'est à peu près l'époque à laquelle ce cimetière fut saturé et qu'un nouveau fut créé à South Woods (voir 1001), au sud-est de la ville.

Quiconque est assez fou pour pénétrer par effraction dans une crypte prise au hasard (et assez chanceux pour ne pas se faire repérer par les habitants) a 35 % de chances de tomber sur un cercueil qui ne renferme rien d'autre que des bûches ou de grosses pierres : il y a de nombreuses fausses tombes, qui servirent à dissimuler la disparition des hybrides partis vivre sous la mer. (Note : les cadavres en décomposition d'Obed Marsh et d'Ephraïm Waite sont bien présents dans leurs tombes respectives.)

Compte tenu de sa proximité avec l'église congrégationaliste et la forte proportion d'hybrides qu'il renferme, cet endroit est surnommé "le cimetière de Saint-Crapaud" par ses voisins humains de pure souche.

• 212 •
Le cimetière de Church Street

307, Church Street, à côté de l'antique hôtel de ville. C'est le plus ancien lieu de sépulture de la cité, sa consécration remontant aux alentours de 1640. Rares sont les pierres tombales dont les inscriptions sont encore lisibles, et beaucoup sont brisées ou très abîmées. Il ne reste aucun espace libre et on trouve ici des tombeaux de toutes sortes, aux pierres toutes de guingois. La date lisible la plus ancienne est 1649, la plus récente 1765. Parmi les défunts, on trouve des Hogg, Pierce, Martin, Gilman et Southwick, mais peu de Marsh.

• 213 •
L'hôtel de ville

403, Fall Street. Cet édifice est un amalgame stupéfiant de différents styles architecturaux. Le bâtiment central est le vieil hôtel de ville des origines, en bois, construit vers la fin du 17e siècle. Depuis, de nombreuses extensions ont vu le jour, en particulier deux ailes en bois à un étage sur les côtés nord et est, entre 1750 et 1800. Celles-ci contiennent les bureaux des officiers municipaux et ceux des registres publics.

Les personnes suivantes y travaillent, en principe : les trois conseillers municipaux de la ville, les hybrides Sebastian Marsh, F. Murray Gilman et Jonah Waite ; la secrétaire de mairie Eustis Eliot, humaine de pure souche ; le contrôleur des impôts Noah Eliot, le mari hybride d'Eustis ; le trésorier Ethan Hale et le juge de paix, l'honorable Arthur Pierce. La municipalité est entièrement contrôlée par les hybrides d'Innsmouth, ce qui n'a pas échappé aux pêcheurs humains des proches villages de Boynton Beach et de Falcon Point.


Eustis Eliot

Généralement, l'hôtel de ville est presque vide : il n'y a qu'une chance sur 10 pour qu'un officiel donné soit effectivement présent dans son bureau. Bien qu'il soit théoriquement ouvert de 9 h à 17 h du lundi au vendredi, les fermetures inopinées sont aussi fréquentes qu'irritantes. Malgré la présence quasi permanente d'un employé subalterne, quelques jets réussis de *Se Cacher* et/ou *Discrétion* permettent à des intrus d'accéder aux fichiers, au moins pour de courtes périodes de temps. Mais à cause de l'affligeante désorganisation de ces fichiers, tous les jets de *Bibliothèque* se font à moitié pourcentage.

Les investigateurs recherchant des informations ne rencontreront personne pour les aider dans l'hôtel de ville. Eustis Eliot, la secrétaire de mairie humaine, est une vieille harpie toute ratatinée qui a horreur des curieux. La réussite d'un jet de *Baratin* ou de *Persuasion* est requise pour qu'elle accepte de rechercher un acte officiel ou un registre public. Même ainsi, il lui faut 1D3 jours pour localiser les éléments demandés. Un jet réussi de *Droit* peut l'obliger à délivrer des documents supplémentaires, mais elle ira alors signaler aux autorités ces "étrangers arrogants".

• 214 •
L'église de la Foi Baptiste

502, Federal Street. Malgré son clocher sans horloge, la vieille église baptiste en bois est un bel exemple d'architecture géorgienne de la première époque. Comme les autres lieux de culte d'Innsmouth, cet endroit est depuis longtemps perverti par l'adoration de Dagon. Les derniers services religieux normaux eurent lieu en 1846, juste avant la disparition du pasteur Resolved Babcock, un violent adversaire des théories impies d'Obed Marsh. A l'époque, beaucoup de gens pensèrent que Babcock avait été tué par un des disciples d'Obed, mais on ne put rien prouver. Depuis lors, les sermons délivrés dans la vieille église mêlent un peu de christianisme traditionnel à un nombre excessif de prophéties quasi bibliques évoquant des métamorphoses merveilleuses et la vie éternelle.

La douzaine de baptistes d'Innsmouth sont conduits par un hybride courtaud, aux doigts palmés, d'une soixantaine d'années, le révérend Ezra Hartley. Celui-ci est un vieil homme revêche, aux favoris ridiculement petits et aux cheveux filasses, assez menaçant. Lorsqu'il déambule en ville en sautillant dans ses robes verdâtres, paré de ses étranges bijoux d'or, il regarde les étrangers d'un air soupçonneux.

Les Profonds et leurs fidèles se réunissent parfois ici, en cas d'urgence. Le clocher, obscur et infesté de chauves-souris, constitue une excellente tour de guet et leur permet d'adresser des signaux à leurs alliés, en ville ou sur le Récif du Diable.

Les beaux quartiers

Quartier 3

C'est la partie la plus moderne d'Innsmouth. Les rues sont toutes en brique et en pavés, parfois éclairées par des lampadaires à basse tension. Les trottoirs sont nombreux mais généralement déformés par des racines d'arbres, ou pour d'autres raisons moins évidentes. Ils étaient auparavant protégés du soleil par des ormes majestueux, mais ces arbres sont désormais très malades, victimes d'un champignon parasite. Leurs feuilles sont recroquevillées et brunâtres.

Délimité par Southwick Street au nord, Dock Street au sud, Broad Street à l'est et Adams Street à l'ouest, ce quartier abrite quelques-unes des plus belles demeures d'Innsmouth. Elles furent jadis les foyers des capitaines marchands au long cours, des propriétaires de filatures, des banquiers. Ces hôtels particuliers, aux toits en croupe, ont accueilli en leur sein des générations de fils et de filles de bonne famille. La plupart de ces propriétés occupent chacune un pâté de maisons. Leurs toits élevés, leurs belvédères, leurs *widow's walks* (NdT – *litt. :* promenades des veuves – se dit de toits pratiquement plats, bordés d'une balustrade, sur lesquels les femmes de marins pouvaient guetter le retour des bateaux) offrent de belles vues sur le port, jadis si important.

Aujourd'hui, ces résidences sont délabrées, beaucoup même laissées à l'abandon. Après des années de négligence, leurs magnifiques gazons et jardins en terrasses sont retournés à l'état sauvage. Les quelques familles de notables qui restent sont définitivement liées aux Profonds par le sang, ruinées ou presque, leur avenir est – au moins dans ce monde – sombre et incertain. La majorité des maisons sont vides, ou toutefois donnent cette impression. En fait, une bonne partie de ces carcasses abandonnées servent de refuge à des horreurs hybrides, certaines à de véritables Profonds, qui sont des descendants des premiers propriétaires. Plusieurs propriétés de Washington Street sont toujours bien entretenues, y compris celle de Barnabas Marsh le Vieux, petit-fils de l'infâme Obed Marsh et actuel patriarche de la ville. Dans la plupart des demeures, les fenêtres des greniers et des étages supérieurs sont soigneusement condamnées. Le long de Dock Street, les maisons, quoique belles par rapport à la majorité des édifices d'Innsmouth, sont modestes en comparaison des somptueuses propriétés et des fastueux hôtels particuliers situés au nord de Church Street.

• 301 •
La maison de Charles Throckmorton

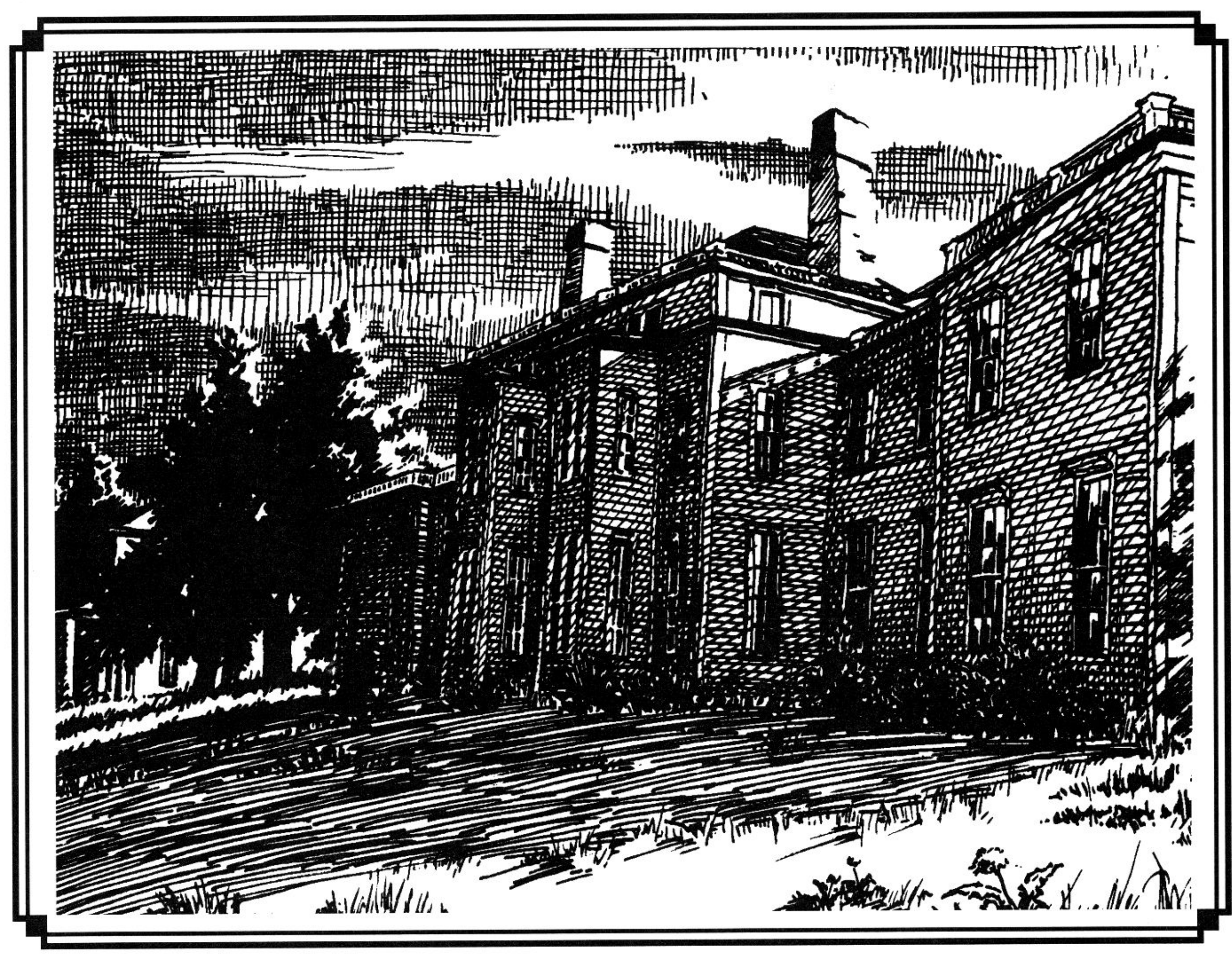
507, Washington Street. Cette demeure de style fédéral (fin d'époque) à un étage, bien entretenue, avec un toit classique, est le foyer de Charles Throckmorton. "Charlie" est un humain de pure souche, amical et alerte malgré ses 67 ans, qui passe le plus clair de son temps dans son jardin ou bien dans un fauteuil à bascule, sous le porche de façade. Il est accueillant avec les visiteurs, discute de sujets anodins (affirmant ne rien savoir des secrets d'Innsmouth) et propose du café. Lui et sa femme, dit-il, ont vécu toute leur vie ici. Ils ont élevé cinq enfants, qui sont maintenant tous mariés et les ont quittés. Il ne parle pas de son épouse, et un jet de *Psychologie* réussi révèle qu'il garde un secret à ce sujet.

Quand l'heure du dîner approche, Charlie invite des hôtes amicaux à rester manger avec lui – s'il trouve leur compagnie agréable. La nourriture est simple et la conversation innocente. Mais la réussite d'un jet d'*Écouter* permet aux visiteurs d'entendre quelque chose bouger à l'étage. Charlie prétend que ce n'est rien, mais il se montre nerveux si quelqu'un tente d'en savoir plus. Ceux qui réussissent à se glisser discrètement jusqu'en haut de l'escalier comprennent que les sons proviennent de derrière une porte non verrouillée. Y frapper, appeler ou bien la pousser, fait découvrir une femelle Profond : l'épouse de Charlie. Il y a 50 % de chances que, furieuse, elle attaque les étrangers. Sinon, elle se contente de les regarder avec perplexité. La maltraiter, ou pire, la tuer, bouleverse complètement le pauvre Charlie. Il se met alors à sangloter au-dessus de son cadavre, puis expulse les meurtriers de sa maison avant d'aller dénoncer à l'Ordre leur acte odieux.

MRS THROCKMORTON, Profond femelle

FOR 13	CON 10	TAI 15	INT 12	POU 11
DEX 12	APP NA	ÉDU NA	SAN NA	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.



L'hôtel particulier des Marsh

Armes : 2 Griffes 30 %, 1D6 + bd chacune.

Armure : 1 point de peau écailleuse.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points.

• 302 •
L'hôtel particulier des Marsh

404, Washington Street. C'est la demeure du véritable dirigeant de la cité, l'hybride Barnabas Marsh le Vieux, de son épouse Abigail, humaine de pure souche complètement folle, de leur fille hybride Esther et de leur serviteur Norvell Hastings.

La maison des Marsh, certainement la plus belle d'Innsmouth, de style fédéral (fin d'époque), est un vrai palais. La propriété s'étend sur presque la moitié d'un pâté de maisons, allant de Washington Street jusqu'à Lafayette Street. Le domaine, magnifiquement entretenu est aménagé en immenses terrasses paysagées qui entourent la construction. Devant celle-ci se trouve une petite fontaine, encerclée par l'allée centrale qui va de l'entrée principale sur Washington Street à un double garage situé à l'arrière de la propriété. Deux voitures y sont garées, des berlines plutôt récentes, grandes, équipées de rideaux cachant les passagers assis à l'arrière.

La maison fait face à Washington Street. Sa partie centrale a deux étages, alors que les deux grandes ailes s'étalant au nord et au sud n'en ont qu'un seul. De nombreuses cheminées et un *widow's walk* interrompent la monotonie des vastes étendues de toits, surmontés par un belvédère aux volets fermés.

A l'intérieur, les antiquités, souvent d'origine orientale, foisonnent. Les murs sont décorés par des portraits de différents membres de la famille Marsh, remontant à l'époque d'Obed et même avant. La plupart des tableaux plus récents dépeignent des Marsh qui arborent une ou plusieurs caractéristiques du *Masque d'Innsmouth*. Examiner cette galerie de portraits, et suivre ainsi la dégénérescence d'une vieille famille de Nouvelle-Angleterre, coûte 0/1D2 points de Santé Mentale, mais rapporte 1D10 % en *Connaissance d'Innsmouth*.

Parmi les ouvrages de la bibliothèque, on trouve les journaux de bord et les registres des navires d'Obed Marsh, une histoire de la famille Marsh écrite en 1862 et une copie manuscrite des *Écrits de Ponape*, signée par le capitaine Abner Ezekiel Hoag de Kingsport.

Les journaux de bord et les registres des bateaux relatent la découverte des Profonds sur une petite île à l'est d'Otaheité en l'année 1823, et racontent comment Obed introduisit finalement sa nouvelle religion à Innsmouth. Il faut trois semaines pour lire l'ensemble, ce qui ajoute 4 % en *Mythe de Cthulhu*, 4 % en *Connaissance d'Innsmouth* et ôte 1D6 points de Santé Mentale.

L'histoire de la famille Marsh débute assez normalement, mais dans les années qui suivent la "conversion" d'Obed, ses membres commencent à s'unir avec les Profonds. Plusieurs passages font allusion à la nature des épouses et époux cachés des Marsh. On y présente également des arbres généalogiques, dont beaucoup sont inexplicablement tronqués après une génération ou deux. Lire cet ouvrage prend moins d'une semaine, fait gagner 1 % en *Mythe de Cthulhu*, 3 % en *Connaissance d'Innsmouth* et coûte 1D2 points de Santé Mentale.

La copie manuscrite des *Écrits de Ponape* demande plusieurs semaines d'étude sérieuse, ajoute 7 % en *Mythe de Cthulhu* mais fait perdre 1D8 points de Santé Mentale. Le livre a un multiplicateur de sorts de x2 ; il contient les sortilèges suivants : Contacter un Profond, Contacter Père Dagon et Contacter Mère Hydra. D'autres livres magiques et/ou

artefacts peuvent être découverts dans la bibliothèque, selon la volonté du Gardien.

A l'étage, règne une odeur fétide et nauséabonde de poisson, pire que celle répandue dans le reste de la demeure, qui provient de derrière la porte verrouillée et condamnée d'un grenier. Les caves sont envahies par la même puanteur.

Des détails complémentaires sur la propriété des Marsh sont donnés dans la section *L'hôtel particulier des Marsh* du scénario *Le Raid sur Innsmouth*.

Barnabas Marsh


Barnabas Marsh

Barnabas est le fils aîné d'Onesiphorus Marsh, né de mère inconnue. Sa transformation en Profond est bien avancée. Il porte toujours des vêtements humains – faits sur mesure – mais d'un point de vue pratique, c'est un Profond déguisé en homme. D'ailleurs, il se rend souvent à la nage jusqu'au lointain Récif du Diable.

On n'a pas vu Barnabas en public depuis presque 10 ans, la direction de la raffinerie ayant été laissée à son fils Sebastian. En tant que patriarche de la famille Marsh, il est craint et respecté par la plupart des habitants d'Innsmouth, les hybrides comme les humains. Ceux qui s'immiscent dans les affaires d'Innsmouth découvrent en lui un adversaire impitoyable ; il tient les humains de la ville en esclavage en faisant peser des menaces voilées sur les êtres qui leur sont chers. Il se sert de la Terrible Malédiction d'Azathoth pour contrôler ses disciples, hybrides et humains, qu'il fait supprimer sur-le-champ quand il le juge nécessaire. Les étrangers sont rarement traités de façon aussi radicale, à moins d'être tombés sur quelque chose de grave. La plupart sont menacés ou rendus fous.

Le Vieux Marsh mesure 1,80 m, sa peau grisâtre est usée, ridée et écailleuse. Sa bouche est large, ses lèvres épaisses et ses mâchoires tombantes. De part et d'autre de son cou se creusent des plis profonds, grossiers et plein de croûtes ; ses yeux immenses sont dénués de paupières. Il est complètement chauve, avec une tête ovale à la forme anormale, des mâchoires proéminentes, un front fuyant et un nez presque plat. Sa démarche est à la fois traînante et bizarrement sautillante et il s'habille habituellement dans un style édouardien suranné.

BARNABAS MARSH, 73 ans, hybride et patriarche de la ville

FOR 10	CON 12	TAI 15	INT 13	POU 18
DEX 8	APP 2	ÉDU 16	SAN 0	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ; 2 Griffes 60 %, 1D4 + bd chacune ; Lutte 45 %, spécial ; Coup de Pied 45 %, 1D6 + db ; Revolver (cal. 38) 35 %, 1D10 ; Fusil à Double Canon (cal. 12) 55 %, 4D6/2D6/1D6.

Sortilèges : Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth.

Compétences : Comptabilité 70 %, Crédit 95 %/55 % (à Innsmouth/ailleurs), Discrétion 25 %, Écouter 35 %, Esquiver 40 %, Histoire 60 %, Langue Étrangère (Latin) 45 %, Mythe de Cthulhu 60 %, Nager 90 %, Occultisme 25 %, Sauter 40 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points.

Abigail Winthrop Marsh


Abigail Winthrop Marsh

Abigail, originaire d'Ipswich, est devenue la femme de Barnabas voilà plus de 50 ans. A l'époque, on voyait d'un mauvais œil qu'une fille d'Ipswich soit courtisée par l'un des Marsh d'Innsmouth, mais la famille Winthrop était pauvre et les Marsh encore relativement riches. Finalement, la famille d'Abigail donna à contrecœur sa bénédiction à cette union.

Pendant les cinquante années suivantes, Abigail vit quantité de choses terribles. Son jeune mari avait, tout d'abord, une apparence plutôt normale, mais avec le temps, il commença à se transformer. Elle supporta ces changements progressifs et essaya d'ignorer les hurlements et les plaintes qui s'élevaient derrière les portes closes et les fenêtres aux volets fermés d'Innsmouth. Mais quand ses enfants grandirent et, eux aussi, à se métamorphosèrent horriblement, elle bascula dans la folie.

Elle passe désormais ses journées dans un fauteuil roulant, le visage livide, bavant, presque catatonique. Il faut lui donner à manger, ce qui est fait soit par Barnabas, soit par sa fille, la répugnante Esther, soit par leur serviteur Norvell Hastings. Il lui arrive de marmonner quelque chose au sujet de ses enfants qui vont aller vivre avec les poissons, mais il est évident qu'elle a complètement perdu la tête.

Néanmoins, une émotion violente peut la sortir de son état quasi catatonique. Ses instincts maternels sont encore puissants. Si elle sent que sa famille est menacée, il y a 40 % de chances par minute qu'elle se dresse soudainement pour attaquer les agresseurs. Elle combattra alors jusqu'à être maîtrisée ou tuée, ou jusqu'à ce que ses ennemis succombent ou s'enfuient.

ABIGAIL MARSH, 67 ans, femme démente de Barnabas Marsh

FOR 9	CON 8	TAI 10	INT 12	POU 8
DEX 8	APP 11	ÉDU 15	SAN 0	PV 9

Armes : Ongles 50 %, 1D4 ; Bâton 25 %, 1D6.

Compétences : Devenir Hystérique 40 %, Fixer d'un Regard Vitreux 80 %, Marmonner d'un Ton Menaçant 60 %.

Esther Marsh

C'est une femme-reptile repoussante de 36 ans, essentiellement remarquable par les nombreuses plaques de peau écailleuse qui parsèment son corps. Pour mettre en valeur son apparence inhumaine, elle se pare souvent de bijoux en or d'origine Profonde : anneaux, torques, colliers et bracelets. Bien que sa famille n'approuve pas cet étalage de richesse de provenance non-humaine, elle ne renoncera pas à se montrer aux quatre coins de la ville.


Esther Marsh

Intelligente et volontaire, elle a passé de nombreuses années à étudier les résultats du croisement humain/Profond. Elle est actuellement à la recherche d'un mâle capable de lui donner des enfants d'une race supérieure, mais la plupart des candidats potentiels n'ont pas survécu à la procédure d'accouplement et ont trouvé la mort dans ses bras.

ESTHER MARSH, 36 ans, hybride biologiste

FOR 14	CON 15	TAI 14	INT 13	POU 12
DEX 12	APP 6	ÉDU 13	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Ongles 65 %, 1D4 + bd ; Coup de Pied 60 %, 1D6 + bd.

Sortilèges : Contacter un Profond.

Compétences : Anthropologie 25 %, Archéologie 15 %, Biologie 75 %, Crédit 40 %, Discrétion 40 %, Écouter 35 %, Esquiver 40 %, Langue Étrangère (Latin) 15 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Nager 80 %, Sauter 50 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Norvell Hastings


Norvell Hastings

Grand, maigre à en être lugubre, d'un silence menaçant, il est à la fois le chauffeur, le cuisinier et le majordome des Marsh. Taciturne, attentif, il leur est dévoué corps et âme. Il ira jusqu'à mourir pour protéger ses maîtres, si besoin est.

NORVELL HASTINGS, 56 ans, fidèle serviteur

FOR 11	CON 13	TAI 15
INT 13	POU 11	
DEX 9	APP 12	ÉDU 14
SAN 0	PV 14	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Lutte 45 %, spécial ; Couteau de Boucher 50 %, 1D6 + bd ; Pistolet Automatique (cal. 9mm) 35 %, 1D10.

Compétences : Conduire Automobile 40 %, Cuisine 70 %, Droit 35 %, Écouter 30 %, Marchandage 55 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Persuasion 50 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 45 %, Regard Sinistre 75 %, Trouver Objet Caché 35 %.

• 303 •
La demeure du vieil Ephraïm Waite

302, Washington Street. La demeure délabrée du vieux Waite est un hôtel particulier à deux étages, de style fédéral ; elle est située en retrait de la rue sur une parcelle faisant le coin d'un pâté de maisons. Le jardin qui se trouve devant la maison est envahi par de hautes herbes sauvages, et les arbres, laissés à eux-mêmes, s'étiolent, victimes d'un champignon parasite.

Feu Ephraïm Waite était un humain de pure souche, supposé être un sorcier. Son épouse, une femelle Profond, n'a jamais été vue en public. De leur union est née un seul enfant, une fille nommée Asenath, qui réside maintenant à Arkham.

Les facultés magiques de Waite lui permettaient, disait-on, de provoquer ou apaiser de violents orages, commander aux bancs de poissons et deviner le futur. Il était souvent appelé à l'aide lors des enquêtes sur de petits méfaits, à l'intérieur et aux alentours de la cité. Ses capacités hypnotiques étaient connues de beaucoup de gens. Il mourut fou à lier en 1921, laissant sa fille sous la tutelle du proviseur de l'École Hall, à Kingsport. Personne ne sait ce qu'il advint de son épouse.

A l'insu de tous, Ephraïm est, en réalité, toujours vivant. Son âme et son esprit occupent le corps de son infortunée fille, Asenath. En effet, il transféra de force la personnalité de cette dernière dans sa propre enveloppe charnelle, avant de l'enfermer dans le grenier et de l'empoisonner. La malheureuse fut enterrée dans le corps – et dans la tombe – de son père.

Asenath/Ephraïm est désormais une étudiante de l'Université du Miskatonic d'Arkham, mariée au poète Edward Derby, natif d'Arkham. Le sorcier a choisi Derby comme prochain "réceptacle". Il a déjà effectué des transferts provisoires de l'esprit du jeune homme dans le corps d'Asenath, tandis que lui-même prenait l'apparence de Derby, s'en servant pour assister à des messes noires secrètes au fin fond du Maine. Il compte bientôt essayer un transfert permanent, puis assassiner Derby lorsque celui-ci sera piégé à l'intérieur du corps d'Asenath.

Bien qu'Ephraïm ait depuis longtemps déménagé ses équipements les plus importants dans le vieux manoir Crowninshield, aux alentours d'Arkham, il arrive que lui-même ou un de ses serviteurs, originaires d'Innsmouth, revienne dans cette ville récupérer un objet ou des notes. Les hybrides se mêlent rarement de ces visites. Le vieil Ephraïm était craint de la majorité des habitants d'Innsmouth, même des Marsh.

A l'intérieur de la maison, la plus grande partie du mobilier restant est protégée par des draps blancs aux allures de fantômes, recouverts d'une épaisse couche de poussière. A l'étage, on décèle les relents persistants d'une odeur de poisson rance qui provient d'une pièce sous les combles, verrouillée, capitonnée, aux volets clos. Le sol et les murs de cette cellule sont balafrés de profondes traces de griffes. Un jet réussi de *Trouver Objet Caché* permet de découvrir un message griffonné dans un recoin obscur. Les mots suivants y sont écrits en lettres de sang :

"AU SECOURS – ELLE N'EST PAS MOI – C'EST MON PÈRE."

Dans une bibliothèque fermée à clé du premier étage, se trouvent de nombreux livres d'histoire, de géographie et d'occultisme. Des trous dans les rangées de volumes témoignent que certains ont été emportés par le sorcier. Si le Gardien le désire, les investigateurs peuvent découvrir un ou deux grimoires mineurs. Chacun contient seulement un ou deux sortilèges, son multiplicateur de sorts est de x1D3. Il ajoute 1D4 +1 % à la compétence *Mythe de Cthulhu* et entraîne une perte de 1D6 points de Santé Mentale.

Quelques heures de recherche et un jet réussi de *Trouver Objet Caché* permettent de mettre la main sur deux livres du Mythe de Cthulhu. L'un est une copie des *Manuscrits Pnakotiques*, l'autre un manuscrit moisi intitulé *Le Savoir des Abysses*. Le second ouvrage ressemble davantage à un journal et fait allusion aux activités d'un étrange culte secret, à ses

La protection

Voici des années, Waite a placé une protection spéciale sur sa maison, afin de décourager les intrus. Quiconque pénètre dans la bâtisse sans prononcer la phrase codée "null-thoth, tyaa, n'garg." s'y sent de plus en plus mal à l'aise. Le visiteur effectue un jet de Santé Mentale dès son entrée, puis en moyenne un tous les quarts d'heure. Chaque échec accroît son malaise et sa crainte.

Le premier tirage raté a pour conséquence un sentiment diffus de gêne – l'investigateur pense que quelqu'un l'observe. Au deuxième échec, il se met à entendre des bruits suspects bien qu'apparemment naturels, comme le vent qui souffle, le bois qui craque, etc. Ces sons mystérieux sont assez troublants pour coûter 0/1 point de Santé Mentale. Un troisième jet raté signifie que le personnage affecté commence à percevoir des bruits plus inquiétants – l'écho d'une course précipitée, une respiration pesante, des pas discrets. Il perd alors 0/1D2 points de Santé Mentale. Un quatrième échec le convainc qu'il y a quelqu'un – ou quelque chose – d'autre que lui-même dans la maison, et lui fait perdre 0/1D3 points de Santé Mentale. Enfin, un cinquième tirage raté lui coûte 1/1D6 points de Santé Mentale et le persuade qu'il ne peut pas quitter la demeure : quoi qu'il tente, il trouvera toutes les portes et fenêtres impossibles à ouvrir.

Cette sensation ne disparaît pas d'elle-même, et si on ne vient pas à son secours, le malheureux peut ainsi rester bloqué dans la maison jusqu'à mourir de soif – ou de peur. Une fois qu'il s'est éloigné de la bâtisse, les effets de la protection magique s'évanouissent au bout de 2D3 heures.

gardiens informes et autres serviteurs monstrueux. Il décrit des voyages dans d'autres dimensions, des assemblées secrètes dont les membres sont cagoulés, et des sacrifices humains. Si, après lecture, un investigateur réussit un jet de *Mythe de Cthulhu* ou d'INTx1, il comprend que cette secte exerce ses activités quelque part dans le centre du Maine. Lire ce livre ajoute 11 % en *Mythe de Cthulhu* et coûte 2D6 points de Santé Mentale. Il possède un multiplicateur de sorts de x2 et contient les sortilèges suivants : Créer un Portail, Invoquer/Contrôler un Byakhee, et de un à quatre autres au choix du Gardien.

• 304 •
La maison de Sebastian Marsh



Sebastian Marsh

502, Lafayette Street. Sebastian Marsh, 49 ans, est le fils aîné de Barnabas Marsh. Il vit dans cette vieille maison avec sa femme, Elizabeth Gilman Marsh (47 ans), et leurs plus jeunes enfants, Bernard (18 ans) et Barbara (20 ans). Leurs quatre autres rejetons, deux garçons et deux filles, sont maintenant mariés et vivent dans leurs propres foyers – certains à Innsmouth, d'autres dans des bourgades voisines. Tous les membres de la famille sont des hybrides, et parmi les plus hideux de toute la ville. La demeure – une des premières de style géorgien, avec deux étages et un toit en croupe – est la maison ancestrale des Marsh, antérieure à l'hôtel particulier de Washington Street (voir 302), qui date du début du 19e siècle.

Sebastian quitte rarement sa résidence, car son apparence est telle qu'il préfère ne pas être vu à l'extérieur. Il est voûté, ses yeux sont globuleux, sa bouche énorme, sa peau couverte de plaques jaunâtres. Les profonds plis de son cou et ses doigts fortement palmés montrent qu'il est proche de la fin de sa transformation. Sa femme, Elizabeth, est une cousine du propriétaire de l'hôtel Gilman (voir 703). Aussi casanière que son mari, elle est cependant un peu moins laide. Les enfants, Bernard et Barbara, sont plus avancés dans leur métamorphose que la plupart des hybrides de leur âge, mais ils peuvent encore se montrer en public.

Sebastian est officiellement le patron de la Compagnie de Raffinage Marsh, mais la gestion au quotidien de la société est assurée par son fils Jacob (voir 707). Il existe une certaine rivalité entre Sebastian et son autre fils, Robert, à la tête de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Bien que Sebastian tienne les rênes du pouvoir économique à Innsmouth, c'est Robert qui contrôle l'Ordre, et c'est donc lui qui détient le vrai pouvoir.

SEBASTIAN MARSH, 49 ans, hybride quasi à la retraite

FOR 13	CON 14	TAI 15	INT 14	POU 13
DEX 9	APP 5	ÉDU 15	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd.

Compétences : Comptabilité 40 %, Crédit 70 %, Diriger une Usine 65 %, Esquiver 30 %, Géologie 45 %, Histoire 45 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Nager 80 %, Trouver Objet Caché 40 %.

• 305 •
Le domicile de Thomas Waite

803, Dock Street. Cette demeure est décrite en détail dans le scénario *L'Évasion d'Innsmouth* ; voir aussi le numéro 708.

• 306 •
La maison de Warren Billingham

503, Adams Street. On trouvera également une description complète de cette demeure dans le scénario *L'Évasion d'Innsmouth* ; voir aussi l'entrée 706.

Les faubourgs nord

Quartier 4

Ce quartier regroupe des zones assez diverses dont le point commun est de se trouver au nord du Manuxet. On y trouve beaucoup de maisons délabrées, à moitié démolies, aux limites nord et ouest de la ville, mais également quelques demeures en meilleur état près des beaux quartiers (quartier 3) ainsi que le long de Dock Street. Les zones à l'est de Broad Street, au nord de Southwick Street et à l'ouest de la Place of Hawks sont des taudis occupés en majorité par des humains de pure souche. Ici vivent des gens pauvres, voire miséreux, qui essaient d'améliorer leur ordinaire en travaillant comme pêcheurs ou dans les conserveries.

On y voit mêlés tous les styles architecturaux, des masures du 17e siècle jusqu'aux maisons géorgiennes à toit en croupe, décrépites. Juste au nord de Old Town Square, se dressent quelques solides bâtisses en brique habitées par des hybrides. Comme parmi les taudis de la rive nord, on tombe ici et là sur une cheminée croulante ou une cave ouverte à tous les vents, derniers vestiges de fières demeures d'autrefois. Les jardins sont petits et envahis par les mauvaises herbes, les constructions très proches les unes des autres. Les habitants sont maussades et méfiants envers les étrangers. Les rues ne sont généralement pas pavées et n'ont ni trottoir ni éclairage. Au nord de Southwick Street, elles se terminent en impasse ou bien disparaissent progressivement devant des maisons abandonnées, en ruine, qui se trouvent à la lisière des marais salants.

La zone à l'ouest des beaux quartiers a meilleure allure et est habitée moitié par des hybrides, moitié par des humains de pure souche. La plupart des maisons sont des demeures bourgeoises de style fédéral, à toit classique, datant de la fin du 18e et du début 19e siècles. Elles furent construites par les premiers entrepreneurs d'Innsmouth, le long de Dock Street et Adams Street. Bon nombre de leurs soupiraux sont murés, définitivement fermés au monde extérieur. Les bâtisses inhabitées sont rares dans cette zone et, contrairement à certaines autres parties de la ville, peu de Profonds ou d'hybrides monstrueux s'y dissimulent. Il y a beaucoup de trottoirs, mais pas d'éclairage.

Globalement, ce quartier propose un éventail assez large de types d'habitants, depuis les vieilles familles hybrides pleines de dignité jusqu'aux individus ou familles purement humains ayant leurs propres secrets.

• 401 •
La maison de Cynthia Jenckes Gilman

402, Place of Hawks Road. Cette petite maison miteuse est celle de Cynthia Jenckes, une humaine unie de force à un hybride. Cynthia, une femme entre deux âges, habite ici avec son second mari et ses cinq enfants. Pas jolie, et à moitié folle, elle erre dans sa maison, s'acquittant comme un robot des tâches routinières de cuisine et de ménage.

Son premier époux mourut il y a presque quinze ans, peu de temps après leurs noces. On arrangea alors un second mariage pour Cynthia, noyée de chagrin, et on lui imposa George Gilman, un hybride renfermé, fils aîné de la famille d'Orel Gilman, comme nouveau compagnon. La cérémonie fut discrète, et le couple déménagea rapidement dans cette petite maison isolée.

Cynthia a depuis lors donné à son repoussant mari cinq enfants en bonne santé, mais particulièrement méchants, âgés


Cynthia Jenckes Gilman

de trois à treize ans. Les investigateurs qui visitent cette partie de la ville risquent d'être pris pour cible par ces garnements armés de frondes (15 % de chances de toucher, 1 point de dommages). Si l'un d'entre eux les pourchasse et réussit un jet de DEXx1, il attrape un des petits morveux (fille ou garçon) puant le poisson. Il peut le (ou la) forcer à dire où habitent ses parents. Quand il arrive à l'adresse indiquée, c'est une Cynthia dépenaillée qui annonce d'une voix lasse aux enfants que leur père les punira dès son retour – ce qui semble les terroriser. Cynthia refuse de poursuivre la conversation et ferme la porte au nez des investigateurs.

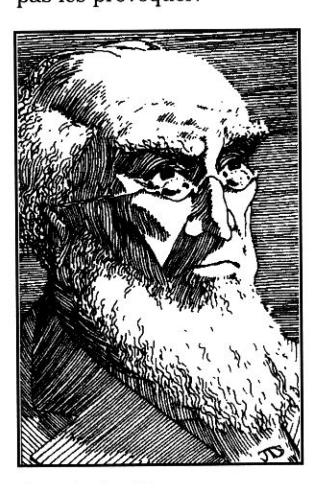
George Gilman – désormais un Profond à part entière – demeure sous la mer dans la cité toute proche de Y'ha-nthlei, mais il lui arrive souvent de venir voir Cynthia et de passer la nuit avec elle avant de retourner au fond de l'eau.

• 402 •
Le clan Quentin Averill

903, Pierce Street. Beaucoup plus belle que la majorité des autres habitations de la ville, cette fière maison de style fédéral a été récemment repeinte, et elle s'enorgueillit d'un jardin et d'un potager bien tenus. Quentin Averill, le propriétaire des lieux, y réside avec son fils, sa belle-fille et leur fillette de 4 ans, June. C'était également le foyer de la fille célibataire de Quentin, mais cela fait quelques semaines que la malheureuse, après avoir été violée par le bestial Ralsa Marsh, s'est suicidée.

Quentin Averill, la soixantaine passée, est un individu fier et dur qui a juré de se venger. Il craint les Marsh et les Profonds, leurs bienfaiteurs, mais il a lui aussi quelques secrets. Son grand-père, le capitaine Gardner Averill, était lui-même un riche marchand qui connaissait bien l'Extrême-Orient. Un très vieux sage birman lui enseigna un rituel dangereux, censé invoquer un puissant esprit qui le servirait.

Gardner Averill essaya ce rituel pour la première fois entre 1840 et 1850, longtemps après la fin de sa carrière maritime. Son fils avait été assassiné par un des disciples d'Obed, qui ne fit qu'un court séjour en prison grâce à l'intervention de son mentor. Furieux, Gardner, aidé de son autre fils – le père de Quentin – utilisa la flûte en bois sculpté que lui avait donné le sorcier birman ; la veille de la Saint-Jean, il invoqua et contrôla un Serviteur des Dieux Extérieurs, auquel il ordonna de retrouver et de tuer le meurtrier de son fils – une mission que la créature prit grand plaisir à effectuer. Depuis lors, les Marsh respectaient les Averill et s'efforçaient de ne pas les provoquer.


Quentin Averill

Jusqu'au jour où Ralsa Marsh l'insolent viola la fille de Quentin, laquelle se suicida. Quentin annonça alors à Barnabas Marsh qu'il allait lancer "le gardien démoniaque des Averill" aux trousses de Ralsa, et que les autres Marsh auraient vraiment intérêt à ne pas se trouver sur son chemin. A sa grande surprise, Barnabas ne protesta pas. Il prévint tout de même Ralsa et son père, le Dr Rowley Marsh, des menaces d'Averill.

De leur côté, le fils de Quentin, Joseph, 39 ans, et sa femme, Laura, 35 ans, craignent désormais le pire. Ils ont tenté de convaincre le vieil homme que leur petite fille de 4 ans, June, serait en péril, mais il est trop fier et trop têtu pour les écouter. Il a décidé d'accomplir le rituel rapidement et s'est mis à étudier le vieux journal de la famille dans cet objectif. Au moyen de la flûte en bois sculpté (enchantée, ajoute 20 % de chances de réussir à lancer le sortilège), il invoquera et contrôlera un Serviteur des Dieux Extérieurs puis l'enverra tuer Ralsa Marsh. Si un investigateur réussit à s'emparer du journal de la famille Averill et le lit, il gagnera 2 % en *Mythe de Cthulhu* et perdra 1D3 points de Santé Mentale. Cet ouvrage inclut le sort Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, avec un multiplicateur de sorts de x3.

Généralement, les Averill se tiennent à l'écart des affaires d'Innsmouth. Quentin est charpentier, tandis que Joseph est chauffeur de camion pour le compte de la conserverie Billingham. Ils n'aiment pas parler de l'ombre cauchemardesque qui plane au-dessus d'Innsmouth.

Quentin Averill

C'est un vieil homme trapu, au teint basané, encore alerte, qui arbore en permanence une expression grave et austère. Presque chauve, il porte une longue barbe grise et de petites lunettes à monture dorée. Il est toujours vêtu d'une veste noire et d'une chemise blanche. Son vieux mousquet est huilé et lustré en permanence.

QUENTIN AVERILL, 67 ans,
capitaine au long cours et charpentier

FOR 11	CON 12	TAI 12	INT 14	POU 16
DEX 17	APP 10	ÉDU 11	SAN 53	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Marteau (ou Grand Gourdin) 85 %, 1D6 +1 (ou 1D8) ; Coup de Poing 70 %, 1D3 ; Mousquet 55 %, 1D10.

Sortilège : Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs.

Compétences : Anthropologie 10 %, Astronomie 20 %, Charpenterie 90 %, Crédit 60 %, Écouter 35 %, Esquiver 40 %, Histoire 35 %, Mécanique 75 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Occultisme 20 %, Persuasion 55 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Joseph Averill

C'est un homme tranquille et modeste. Ami d'enfance de l'hybride Warren Billingham, Joseph a réussi à obtenir un emploi de chauffeur de camion pour la conserverie Billingham. Au fil des ans, l'hybride perdant peu à peu son humanité, les deux adultes se sont éloignés l'un de l'autre. Toutefois, Averill aime son métier car il lui permet de quitter régulièrement Innsmouth. Il souhaite emmener sa famille ailleurs, mais son père est trop orgueilleux pour fuir la ville et Joseph a peur de laisser le vieil homme tout seul.


Joseph Averill

JOSEPH AVERILL,
39 ans, chauffeur de camion

FOR 13	CON 11	TAI 14	INT 13	POU 11
DEX 14	APP 13	ÉDU 12	SAN 46	PV 13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Petit Gourdin 35 %, 1D6 + bd ou 1D8 + bd.

Compétences : Charpenterie 55 %, Comptabilité 20 %, Conduire Automobile 70 %, Électricité 45 %, Esquiver 30 %, Marchandage 40 %, Mécanique 65 %.

• 403 •
La maison de Lester Davis

205, Place of Hawks Road. Lester Davis vit dans cette petite maison basse, recouverte de lierre, entourée par un jardin impeccable égayé de massifs de rosiers et de parterres de fleurs. A l'arrière, un petit potager lui fournit des légumes frais pendant les mois d'été. Le grillage de la clôture est également orné de lierre et autres plantes grimpantes. Les plantes de Lester sont toujours les premières à fleurir, et les plus agréables à regarder et à sentir. Ses récoltes de fruits ou de légumes sont fréquentes et abondantes.

Lester est grand, gros, calme et timide, avec d'immenses yeux vitreux. Il est rare qu'il adresse la parole à quelqu'un, car il préfère parler à ses plantes. C'est lui le jardinier et le gardien du parc des Marsh, et il passe au moins trois jours par semaine à travailler dans leur propriété, sur Washington Street. Il sait que si la ville est malade, c'est en grande partie à cause des Marsh, mais il a peur de discuter avec des étrangers.

Ses plantes et lui sont liés par une sorte d'étrange empathie. Les végétaux peuvent s'animer et lui porter secours s'il est agressé, menacé ou même simplement effrayé. Dans son jardin, les personnes qu'ils attaquent doivent réussir un jet d'*Esquiver* à chaque round, sous peine de subir 1D3 points de dommages dus aux arbres, arbustes et plantes grimpantes qui tentent de les "fouetter". A l'intérieur de sa maison, les nombreuses plantes en pot peuvent occasionner chacune 1D2-1 points de dommages. Si ses agresseurs tuent Lester, le lierre et les autres végétaux extérieurs se liguent pour faire s'écrouler les murs de la demeure, afin d'écraser tous ceux qui sont piégés à l'intérieur. Les plantes ont 10 % de chances cumulatives par round de faire s'effondrer la maison, provoquant alors 1D20 points de dommages à quiconque s'y trouve encore.

Compétences particulières : Botanique 95 %, Connaissance d'Innsmouth 50 %, Mythe de Cthulhu 10 %.

• 404 •
Le château d'eau

512, Place of Hawks Road. Cette citerne cylindrique en bois de douze mètres de diamètre est placée à quinze mètres au-dessus du sol. Une échelle de bois bancale installée le long d'un de ses pieds permet d'accéder à un "chemin de ronde" délabré, doté d'une rambarde, qui entoure le sommet du réservoir. Depuis cette position élevée, on peut observer toute la ville. La citerne est vieille et a souvent des fuites qu'on colmate avec des plaques de tôle et du goudron. L'eau y est envoyée par une petite station de pompage située à côté.

• 405 •
La demeure de William Henry Parker III

508, Adams Street. Tout proche des beaux quartiers d'Innsmouth, cette bâtisse de style fédéral, à un étage, est un peu plus modeste que ses nobles voisines. Elle fut construite par le capitaine William Henry Parker et est dorénavant habitée par un de ses descendants, William Henry Parker III. Celui-ci, âgé de 32 ans, est ouvrier à la conserverie Martin ; son travail épuisant et répétitif est aux antipodes de la carrière aventureuse de son grand-père. Sa femme, Doris, 35 ans, s'occupe de leur trois jeunes enfants. Tous les membres de la famille ont du sang Profond dans les veines, bien qu'ils soient parmi les hybrides dont l'apparence est la moins anormale.

La famille Parker est assez pauvre. Doris, en particulier, rêve d'une vie plus aisée. Pour une somme raisonnable, son mari et elle sont susceptibles de révéler quelques-uns des secrets d'Innsmouth. William, un individu petit et extrêmement nerveux, exige le secret absolu, allant jusqu'à proposer une rencontre discrète la nuit, dans une localité voisine telle que Ipswich, Rowley ou Newburyport.

Les Parker possèdent aussi d'autres informations pouvant intéresser les investigateurs. Parmi les papiers laissés par leur grand-père se trouvent plusieurs journaux de bord de ses navires, qui relatent en détail ses voyages en Orient au début du 19e siècle. L'un d'eux raconte les entretiens du capitaine Parker avec un prêtre chinois nommé Lang-Fu, qui y est présenté comme un sorcier en contact avec des divinités sous-marines. Le capitaine Parker s'intéressa beaucoup à cet homme, à qui il parla de son contemporain, Obed Marsh, et des rumeurs de ce qu'avait découvert ce dernier dans le Pacifique Sud. Lang-Fu donna alors au capitaine Parker un grimoire sacré et lui demanda de le remettre à Obed. Mais Parker lut une partie du grimoire et fut tellement horrifié par ce qu'il y pressentit qu'il le dissimula dans sa maison et ne revit plus jamais Lang-Fu. Un jet de *Trouver Objet Caché* réussi permet de retrouver ce volume – une traduction anglaise du *Texte de R'lyeh* – sur une étagère cachée de la bibliothèque des Parker. Ceux-ci acceptent de le vendre pour 50 $.

Compétence particulière : Connaissance d'Innsmouth 55 %.

• 406 •
La masure des Gorton

106, Adams Street. Ce bâtiment à moitié écroulé est le logis d'une famille de dégénérés, les Gorton : le père, Richard (56 ans), la mère, Sandra (34 ans), les fils, Mike et Scott (20 et 15 ans). Bien qu'ils soient tous humains de pure souche, ils n'en sont pas moins répugnants. Leur jardin est vaste, envahi par les broussailles, parsemé de fragments de bois et de métal, de bouts de tuyaux, de tas de briques, de morceaux de voitures et d'autres ordures non identifiables. Deux vieux camions, encore en état de marche, sont garés au fond du terrain. La maison elle-même est petite, les carreaux de fenêtres brisés en sont bouchés avec des bouts de chiffons ou des débris de volets. Un grand chien nommé Rip est enchaîné à l'arrière. Il aboie presque en permanence.



Rich Gorton



Mike Gorton

Les Gorton sont des gredins qui vivotent en effectuant de petits boulots un peu partout en ville, généralement pour les hybrides. Il leur arrive de travailler pour des humains, mais ceux-ci ont alors intérêt à les surveiller de près. Ce sont des voleurs invétérés. D'ordinaire, quand ils ont besoin ou envie de quelque chose, ils le volent dans une épicerie, une quincaillerie ou un drugstore. Ils sont connus dans la cité comme des gens violents et dangereux, et il est rare que quelqu'un cherche à les arrêter. Robert Marsh, le grand prêtre de l'Ordre Ésotérique de Dagon, fait souvent appel à eux, les payant pour qu'ils "s'occupent" des fauteurs de troubles traînant en ville. On peut faire confiance aux Gorton pour menacer, intimider, brutaliser ou attaquer des investigateurs curieux, si Marsh le pense nécessaire. En échange de leurs services, les mâles Gorton sont parfois autorisés à se distraire chez eux avec des femelles Profonds. De temps en temps, on leur

prête une humaine kidnappée. Sandra Gorton, épouse et mère entièrement dévouée à sa famille, est aussi folle que le reste de la bande.

RICH GORTON, 56 ans, père dégénéré

FOR 13	CON 13	TAI 14	INT 11	POU 12
DEX 14	APP 8	ÉDU 4	SAN 0	PV 14

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Lutte 45 %, spécial ; Manche de Hache (Grand Gourdin) 60 %, 1D8 + bd ; Fusil à Double Canon (cal. 12) 70 %, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Conduire Automobile 70 %, Discrétion 55 %, Dissimulation 40 %, Écouter 55 %, Électricité 25 %, Esquiver 40 %, Lancer 65 %, Mécanique 70 %, Se Cacher 45 %, Suivre une Piste 55 %, Trouver Objet Caché 60 %.

MIKE GORTON, 20 ans, fils aîné dégénéré

FOR 16	CON 12	TAI 16	INT 12	POU 11
DEX 10	APP 10	ÉDU 4	SAN 0	PV 14

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Lutte 65 %, spécial ; Couteau de Chasse 45 %, 1D4 +2 + bd ; Fusil à Double Canon (cal. 12) 55 %, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Conduire Automobile 40 %, Discrétion 35 %, Écouter 30 %, Esquiver 45 %, Grimper 55 %, Lancer 55 %, Se Cacher 30 %, Suivre une Piste 40 %, Trouver Objet Caché 40 %.

SCOTT GORTON, 15 ans, fils cadet dégénéré



Scott Gorton

FOR 13	CON 13	TAI 12
INT 9	POU 8	
DEX 15	APP 9	ÉDU 3
SAN 0	PV 13	

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 55 %, 1D6 + bd ; Canif 30 %, 1D3 + bd ; Fusil Non Automatique (cal. 22) 50 %, 1D6 +2.

Compétences : Discrétion 60 %, Écouter 55 %, Esquiver 60 %, Grimper 70 %, Lancer 65 %, Nager 55 %, Sauter 55 %, Se Cacher 60 %, Suivre une Piste 60 %, Trouver Objet Caché 35 %.

RIP, le chien crétin des Gorton

FOR 10	CON 12	TAI 6	INT NA	POU 6
DEX 14	APP NA	ÉDU NA	SAN NA	PV 9

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Morsure 30 %, 1D6.

Compétences : Flairer une Piste 50 %.

Rip n'aime pas les Profonds et les hybrides ; il aboie furieusement quand l'un d'entre eux s'approche de lui, mais n'a pas le courage d'aller plus loin. Toutefois, si ses maîtres le lui ordonnent, il attaquera farouchement des humains de pure souche. Il a peur des armes à feu, et il s'enfuira si un coup de feu est tiré près de lui.

• 407 •
L'hospice municipal

Walter Bielacki



Zadok Allen, le disparu

Northwest Fall Street. Cette ancienne maison de ferme à un étage, en très mauvais état, est située presque à l'extrémité de Fall Street. Ses propriétaires actuels sont les Gilman, qui l'ont achetée voici quelques années, quand la propriétaire précédente, la vieille Lady Warnes, est morte de vieillesse. Depuis, ce bâtiment sert d'asile de nuit, abrite la poignée d'habitants d'Innsmouth qui n'ont pas les moyens de vivre ailleurs. Tous les pensionnaires actuels sont des humains de pure souche. Une chambre coûte quelques cents la nuit, un repas également. Les chambres sont pleines de courants d'air, très encombrées, infestées de punaises et de rats. Les repas sont souvent froids et agrémentés d'insectes. Ce sont les "clients" qui, à tour de rôle, font la cuisine et la lessive, un peu n'importe comment. L'endroit sent la sueur, l'urine, l'alcool et le tabac bon marché.

La plupart des locataires actuels se souviennent de Zadok Allen, un ivrogne de 96 ans qui vivait ici jusqu'à l'été dernier, où il a mystérieusement disparu. Si quelqu'un cherche à en savoir plus, les pauvres hères prétendront ne rien savoir. Ils craignent les Profonds et leurs alliés hybrides, surtout après ce qui est arrivé au pauvre vieux Zadok. Si on lui offre une bouteille, l'un d'entre eux ira peut-être jusqu'à dire qu'" ils" se sont débarrassés de Zadok parce que ce dernier parlait trop, mais il n'ira pas plus loin. Il n'y a plus rien ici qui ait appartenu à Zadok, et son ancienne chambre est désormais occupée par quelques vieux bonshommes pathétiques.

Un seul résident osera éventuellement discuter avec les investigateurs – un pêcheur d'origine polonaise plein d'amertume, Walter Bielacki. Bourru, sentant le whisky, cet homme de 58 ans racontera comment lui et plusieurs autres familles polonaises débarquèrent ici, voilà quarante ans, croyant avoir trouvé un endroit où démarrer une nouvelle vie, en Amérique. Ils tentèrent de vivre de leur pêche, à Innsmouth, mais il leur arriva souvent de trouver leurs filets et leurs bateaux mystérieusement endommagés. Mis dans l'incapacité de gagner leur vie, la plupart des Polonais quittèrent la ville pour s'installer plus au sud, sur la côte. Quelques-uns restèrent malgré tout, se contentant de vivoter. Ils sont maintenant presque tous morts ou partis. Walter est le dernier à demeurer là. Il ne sort que rarement, voire jamais, son bateau.

Il se souvient de Zadok Allen et de ce que le vieillard racontait à propos des Marsh ; d'après lui, ceux-ci auraient ramené de la mer des démons marins qui les aideraient à contrôler la ville. Étant donné ce qui est arrivé à ses compatriotes pêcheurs – et à Zadok –, Walter pense que ces histoires sont probablement vraies. S'il s'excite suffisamment, il se met à fulminer et à maudire les Marsh pour tout ce qu'ils ont fait, à lui et à la cité. Les autres pensionnaires de l'asile s'écartent alors peureusement de lui, effrayés par les représailles qu'il risque d'attirer sur eux tous. Par la suite, au choix du Gardien, Walter peut être porté disparu ou bien retrouvé flottant sur le ventre dans l'eau du port.

Le quartier commerçant et les usines sur le fleuve

Quartier 5

Ce quartier s'étend le long du fleuve, depuis le pont de Water Street à l'ouest jusqu'au pont de la voie ferrée, à la lisière de la ville. Il est limité par Dock Street au nord et Bank Street, Paine Street et State Street au sud. Les berges du cours d'eau étaient autrefois une zone d'intense activité industrielle, mais elles sont maintenant presque désertes ; les moulins, ateliers, entrepôts jadis très actifs sont vides, à moitié effondrés. Les seuls lieux où l'on travaille encore dans ce quartier sont la raffinerie d'or des Marsh, la caserne des pompiers et quelques conserveries de poissons.

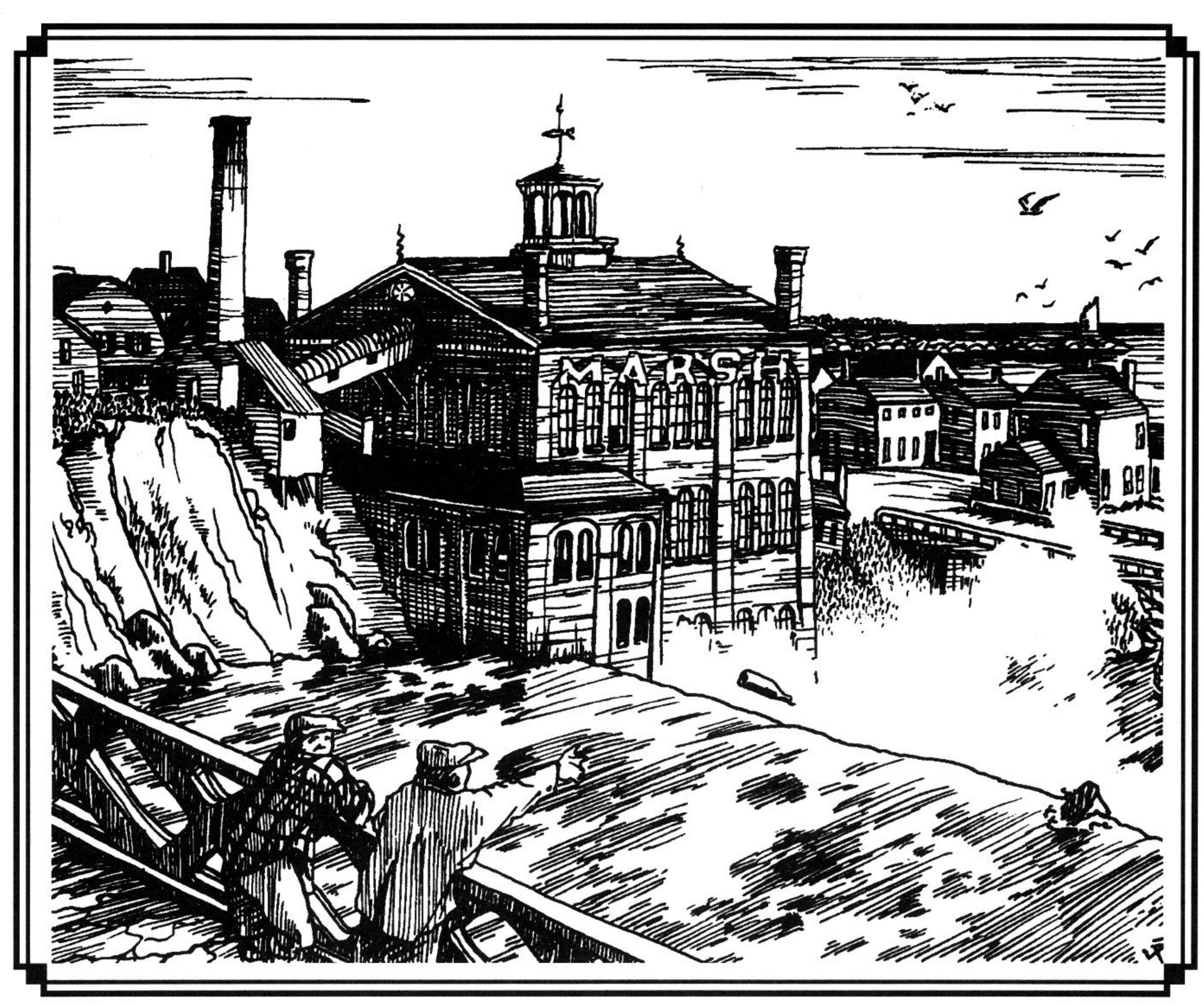
Le Manuxet coule dans une gorge profonde et rocailleuse qui coupe la ville en deux. Des chutes d'eau mouillent les pieds de Lafayette Street, Broad Street et Fall Street. Le défilé est plus profond près de Federal Street, où les vieux moulins et les usines désaffectés se cramponnent aux flancs du ravin comme des coquillages.

• 501 •
La raffinerie Marsh

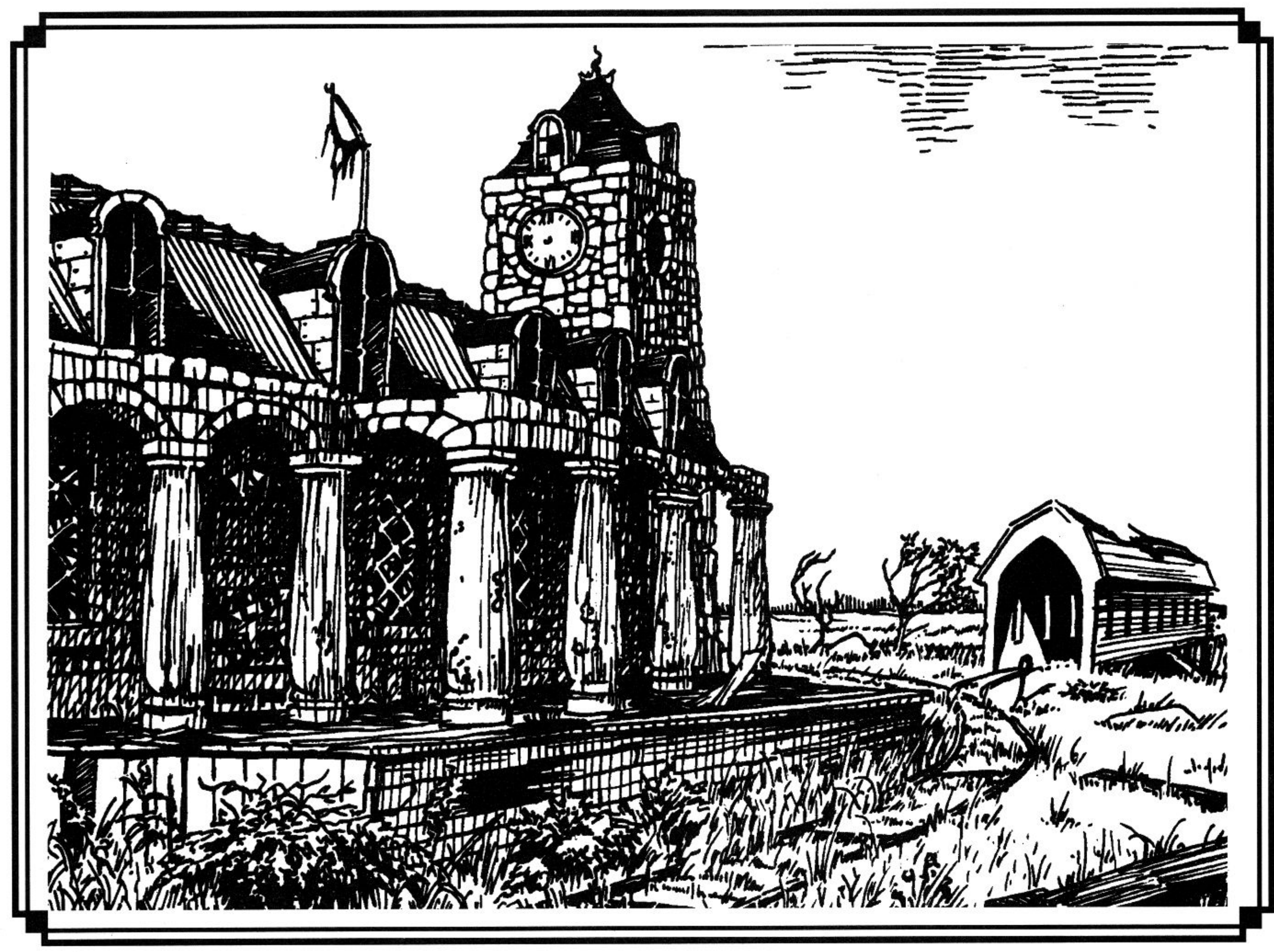
La raffinerie d'or des Marsh se dresse sur un promontoire de la rive nord et surplombe abruptement la dernière chute du Manuxet. Cette petite construction de brique surmontée d'un beffroi blanc et de nombreux tuyaux de cheminées était à l'origine l'atelier de foulage des Waite, construit au milieu du 18e siècle. Achetée par Obed Marsh dans les années 1820, elle fut convertie en raffinerie d'or. Bien que censé être encore en activité, l'endroit semble étrangement dénué de vie.

La raffinerie utilise en théorie un procédé appelé cyanurisation pour extraire l'or du minerai brut. Selon cette méthode, le bloc de minerai est placé dans une cuve avec une solution faiblement dosée en cyanure ; l'or est ensuite séparé des impuretés quand on le met en contact avec du zinc, récupéré puis coulé en lingots. L'équipement est constitué d'une grande cuve pour la solution cyanurée, d'une machine à broyer pour transformer le minerai en poudre ainsi que des locaux nécessaires à l'extraction et au coulage de l'or. En y regardant de plus près, et en réussissant un jet de *Mécanique*, *Chimie* ou *Géologie*, on devine que la raffinerie est, au mieux, à demi opérationnelle. La cuve a des fuites et ne contient qu'une vieille solution polluée ; le broyeur n'a apparemment pas fonctionné depuis des années. Seules, les machines destinées à l'extraction et au coulage sont en bon état et montrent des signes d'utilisation récente.

Une demi-douzaine seulement de personnes travaillent ici, toutes des hybrides taciturnes. Bien qu'appartenant à Barnabas Marsh, l'affaire est ostensiblement dirigée par son fils Sebastian qui, à sont tour, a confié la gestion au quotidien à son fils, Jacob. Barnabas Marsh ne se rend jamais à la raffinerie ou dans



La compagnie de raffinage Marsh



La gare de chemin de fer

ses bureaux ; Sebastian ne le fait que rarement. On trouve habituellement Jacob, soit à la raffinerie, soit dans les bureaux au sud du fleuve (voir 707).

Les ouvriers refoulent les étrangers curieux, refusant de parler à quiconque de leur travail. Les visiteurs importants ou ayant l'air d'officiels sont aiguillés vers les bureaux. Même les inspecteurs du travail fédéraux doivent avoir l'accord de la direction pour être autorisés à entrer. La nuit, un gardien hybride armé, Robert Ballant, surveille les lieux. Il tire pour tuer, et demande de l'aide par téléphone si nécessaire. Si malgré tout quelqu'un s'introduisait dans l'usine, il ne trouverait pas grand-chose d'intéressant.

ROBERT BALLANt, 28 ans, gardien de nuit

FOR 14	CON 13	TAI 16	INT 12	POU 11
DEX 9	APP 6	ÉDU 5	SAN 0	PV 15

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + db ; Coup de Pied 40 %, 1D6 + bd ; Lutte 65 %, spécial ; Couteau de Chasse 60 %, 1D4 +2 + bd ; Fusil à Double Canon (cal. 12) 75 %, 4D6/2D6/1D6 ; Revolver (cal. 45) 65 %, 1D10 +2.

Compétences : Discrétion 45 %, Écouter 50 %, Esquiver 30 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 65 %.

• 502 •
La gare de chemin de fer abandonnée

A l'extrémité ouest de Bank Street. Cette ligne, qui reliait jadis Innsmouth à Rowley, fut abandonnée par la compagnie ferroviaire en 1889. La gare, construite en pierre dans un style néo-gothique, au sud du fleuve, est désormais vide ; elle offre refuge aux ratons laveurs et aux hiboux. La voie ferrée franchit le Manuxet tout proche sur un pont décrépit, couvert, qui ressemble à une écurie. On peut suivre longtemps du regard les rails rouillés, posés sur des traverses abîmées, qui sillonnent les marais salants en partant vers le nord-ouest et Rowley. Il est envisageable que la gare serve de cachette à quelqu'un qui devrait fuir la colère des habitants d'Innsmouth.

Le pont abrite une colonie de plusieurs centaines de chauves-souris. Quiconque fait de la lumière à l'intérieur du tunnel se retrouve au milieu d'une nuée de ces créatures affolées. Elles ne provoquent pas de dégâts physiques, mais peuvent être la cause d'une perte de 1/1D2 points de Santé Mentale. Un épisode particulièrement effrayant peut même être à l'origine d'une phobie des chauves-souris. En outre, un trou dangereux entre deux traverses requiert un jet de *Sauter* pour être franchi. Un échec implique une chute dans le Manuxet, une perte de 1D6 Points de Vie, et le risque d'être emporté par les flots jusqu'au port. Tout investigateur tombé dans le fleuve a droit a un jet de *Nager* avant chacune des trois cascades, entre ce pont et le port. Un jet réussi signifie qu'il se débrouille pour atteindre la rive et se mettre en sécurité avant d'arriver aux chutes. Un échec entraîne 1D8 points de dommages dus à la noyade, plus 1D2 points de contusions et de coupures à cause des heurts contre les rochers. Un jet supplémentaire de *Nager* est accordé avant chacune des deux dernières chutes d'eau. Si un personnage est ainsi emporté jusqu'au port – et s'il est encore en vie – il a ensuite droit à d'autres jets de *Nager* pour tenter de rejoindre la terre ferme.

• 503 •
La caserne des pompiers

100, Paine Street. La petite caserne de pompiers d'Innsmouth, qui tombe en ruine, abrite deux antiques pompes à incendie. Elle tourne avec une équipe de quatre pompiers à plein

temps, qui peuvent compter sur de nombreux volontaires si nécessaire. Actuellement, une seule pompe est en état de marche.

Arthur Stowes, le capitaine des pompiers d'Innsmouth, a 53 ans. C'est un homme négligé et taciturne. Tous les pompiers, et la plupart des volontaires, sont des humains de pure souche. Les hybrides portent peu d'intérêt à ce genre de responsabilités civiques.

Les pompiers ont peur des étrangers et refusent de répondre aux questions indiscrètes. Évoquer le disparu Zadok Allen, qui venait souvent à la caserne, les met visiblement mal à l'aise. Voir aussi le scénario *L'Évasion d'Innsmouth*.

• 504 •
Des usines désertées et en ruine

Situées le long des rives du Manuxet. Au milieu du 19e siècle, lorsque les industriels d'Innsmouth déménagèrent dans d'autres villes, ils firent retirer le matériel d'exploitation de ces ateliers, ne laissant que des bâtiments vides. La plupart de ces constructions en ruine, aux vitres brisées, avaient été bâties à la fin du 18e siècle ou au début du 19e ; elles sont généralement de plain-pied ou à un seul étage. Quelques-unes portent encore de vieilles pancartes presque effacées proclamant "Laines Southwick", "Foulages Jackson Pierce", "Phillips", etc. Une ou deux seulement possèdent encore leurs roues à eau, cassées et pourries. A l'intérieur, tout n'est que débris et poussière, et nombreux sont les recoins vides qui contenaient autrefois divers types de machines. Tout ce qu'on peut espérer en explorant ces ruines, ce sont des nuages de poussière et des régiments de rats.

En 504 A, juste à l'ouest du pont d'Adams Street, sur la rive nord du fleuve, se dresse un vieux moulin à blé tout branlant, qui surplombe l'eau de manière précaire. Si les investigateurs y pénètrent, le total de leurs points de TAI indique le pourcentage de chances qu'a tout l'édifice de s'écrouler dans le fleuve. Les personnages se trouvant à l'intérieur subissent alors 2D6 points de dommages dus à la chute ; ils doivent ensuite réussir un jet de DEXx5 et un autre de *Nager* pour s'extirper des décombres qui coulent et regagner la rive. Rater le jet de DEX implique qu'on est piégé et qu'on commence à se noyer. Un jet supplémentaire de DEX est autorisé par round. Un échec au jet de *Nager* signifie qu'on est emporté par les eaux vers le port, comme décrit à l'entrée 502, *La gare de chemin de fer abandonnée*.

• 505 •
Des entrepôts délabrés et abandonnés

Situés sur Dock Street et Bank Street. Ces bâtisses en pierre et en brique, à moitié écroulées, datent de la fin du 18e siècle et du début du 19e. Elles furent construites pour stocker les produits textiles d'Innsmouth, ainsi que les marchandises ramenées d'au-delà des mers par les derniers marchands commerçant avec la Chine. Presque tous ces hangars sont rectangulaires, à un étage et à plancher de bois (généralement pourri).

Ils sont équipés de monte-charges destinés à hisser les ballots à l'étage. Seul le niveau supérieur possède des fenêtres, aujourd'hui condamnées par des planches de bois. La majorité de ces entrepôts sont vides depuis longtemps (voir 802). Des investigateurs curieux n'y trouveront que des morceaux de briques, du bois pourri, des rats en fuite et quelques paquets de tissu moisi. Ces hangars portent souvent des pancartes ornées des même noms que les usines voisines.

• 506 •
Un pont dangereux

Il permet à Washington Street de franchir le Manuxet. Ce pont décrépit, en bois, est doté de garde-fous et de supports en fer rouillé. Des panneaux fixés à chaque extrémité préviennent les usagers : "Pont Dangereux : vous l'empruntez à vos risques et périls".

Pour les investigateurs qui passent à pied, chaque dizaine de points de TAI représente 3 % de chances cumulatifs que l'ouvrage s'effondre soudainement dans le fleuve. Les pourcentages sont doublés s'ils courent. Une voiture légère classique, comme la Ford Model T, a 60 % de chances de provoquer la catastrophe. Des véhicules plus lourds augmentent encore ce pourcentage. Voir *La gare de chemin de fer abandonnée* (502) pour les conséquences d'une chute dans le fleuve.

• 507 •
Des conserveries de poissons

Situées le long de Water Street. Ces trois bâtiments, non désertés, abritent une des rares entreprises industrielles d'Innsmouth qui aient survécu. Toute la zone empeste le poisson. C'est là que les poissons et homards pris par les pêcheurs locaux sont pesés, payés, préparés et conditionnés, puis expédiés dans tout le Massachusetts oriental. Des camions effectuent quotidiennement des livraisons à Arkham, Newburyport, Lowell, Lawrence, Haverhill et aillleurs. Warren Billingham, Jonas Waite et Douglas Martin – tous trois de riches hybrides – possèdent en commun l'entreprise, qui est le plus gros employeur de la ville. Dans la mesure du possible, ils embauchent des hybrides – ils préfèrent des employés en qui ils peuvent avoir confiance.

Les faubourgs sud

Quartier 6

Comme son équivalent du nord, cette zone rassemble les parties de la ville qui ne sont pas incluses dans le nouveau quartier marchand et dans les taudis de la rive sud. Ici, la plupart des constructions sont des habitations remontant à la fin du 18e siècle ou au début du 19e. Quelques maisons plus récentes sont dispersées par-ci par-là, mais aucune n'est postérieure à la Guerre d'Indépendance.

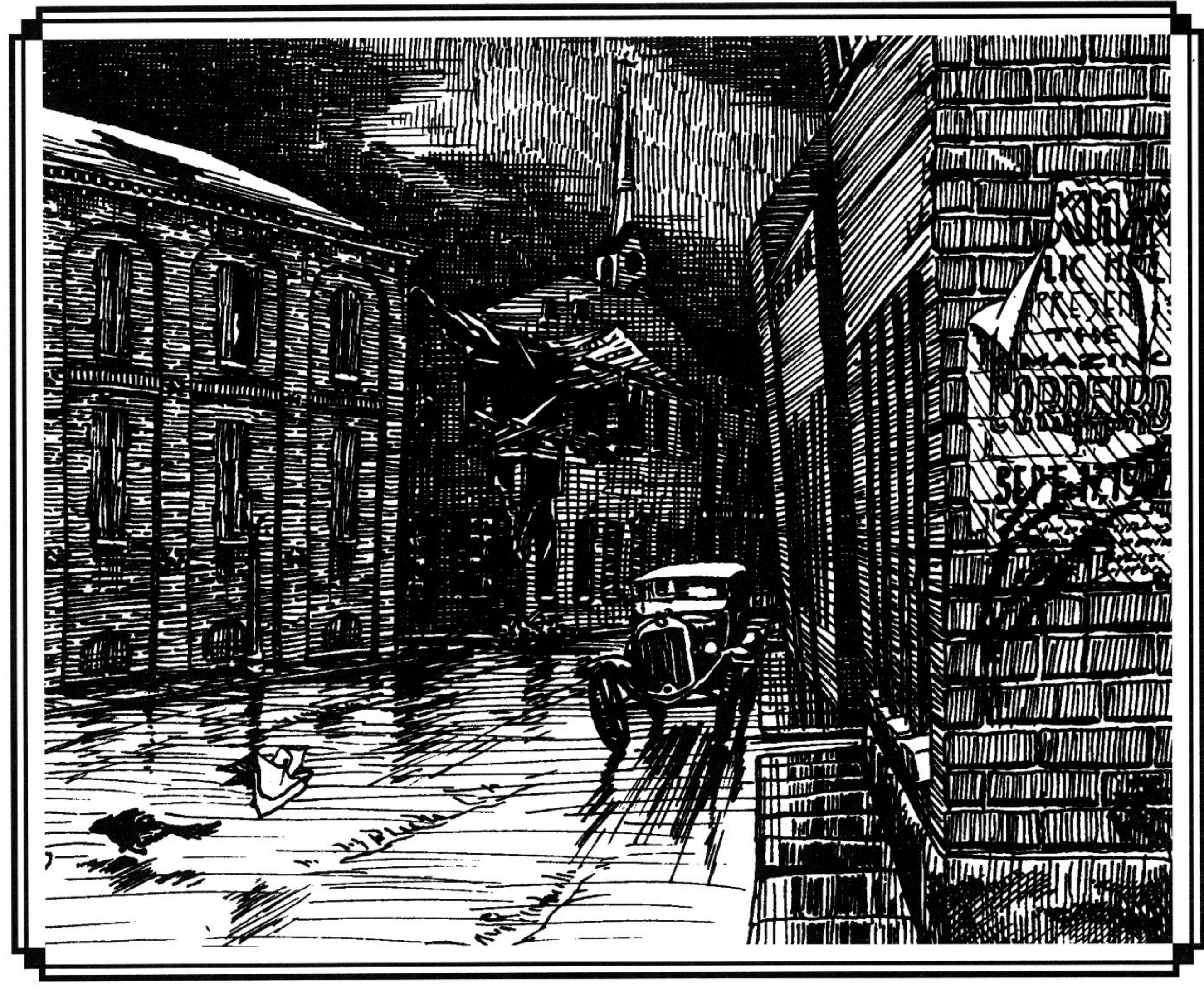
Les plus belles demeures, en brique, se trouvent au sud de Bank Street, mais seulement la moitié d'entre elles paraissent habitées. Au sud de Garrison Street et à l'ouest de Place of Hawks Street, l'état des maisons est de pire en pire ; certaines ne sont rien d'autre que des taudis, et presque toutes sont abandonnées. Les bâtisses des autres parties de ce quartier sont moyennes, et une sur deux environ est inoccupée.

Les habitants des lieux sont principalement des humains de pure souche. La majorité de ceux qui demeurent à Innsmouth vivent d'ailleurs dans ce quartier, où leur nombre leur donne une impression de sécurité. Ils évitent cependant les étrangers et appréhendent les problèmes que ceux-ci risquent d'apporter. Eux préfèrent s'occuper de leurs propres affaires et s'attendent à ce que tout le monde fasse de même. Ici, les investigateurs verront plus de gens dans les rues que partout ailleurs dans la ville, mais leur conversation se bornera à des sujets anodins ou à des indications de direction.

Les rues ont habituellement des trottoirs, dont beaucoup sont dans un état lamentable. Elles sont en un peu meilleur état que dans certaines autres zones de la cité, mais plus on s'éloigne du quartier marchand, plus elles se dégradent. Marsh Street, Federal Street, Eliot Street, Bank Street, Bates Street et South Street sont peut-être parmi les moins abîmées, certaines portions étant pavées de briques bien ajustées. Garrison Street et Place of Hawks Street sont en terre battue et se transforment d'ordinaire en bourbiers infranchissables après une forte pluie. Seules Federal Street, Eliot Street et Bank Street ont des lampadaires ; et encore ceux-ci sont-ils largement espacés et souvent en panne.

• 601 •
Le locataire

510, Babson Street. C'est ici que, dans une modeste maison à un étage, datant du début du 19e siècle, vivent Ervin et Millie Padgett, un couple d'humains de pure souche proche de la cinquantaine. Ervin porte des lunettes. C'est un charpentier compétent qui fait des petits boulots un peu partout dans la



Une rangée d'entrepôts

ville. Millie passe le plus clair de son temps à s'occuper du grand potager qui se trouve derrière la demeure. Pour augmenter leurs maigres revenus, ces gens pacifiques et sans méfiance louent leur sous-sol à un autre habitant de la cité, un hybride sournois nommé Kermit Allen Rawes. Ils ne se doutent pas que celui qui loge sous leurs pieds est assurément moins qu'humain.

Kermit Allen Rawes

Rawes, 30 ans, collectionneur de grimoires, est en fait un espion hybride ; il surveille la population locale, non hybride, et rapporte toute activité louche aux autorités. Vivant du commerce des livres rares, il quitte souvent la ville, avec plaisir, pour de nombreuses semaines, qu'il passe à faire des affaires dans toute la Nouvelle-Angleterre. Il entretient des relations épistolaires avec des bibliophiles du monde entier. Sa bibliothèque, soigneusement sélectionnée, prend plus de la moitié de l'espace dont il dispose, le reste étant consacré à un lit étroit.

Sa collection privée contient de nombreux livres rares et d'autres qui le sont moins, consacrés en général à des sujets liés à l'occultisme comme la démonologie ou l'alchimie. Ses ouvrages les plus remarquables sont notamment : une première édition peu courante du livre de Ward *Prodiges thaumaturgiques de la Canaan de Nouvelle-Angleterre*, une copie manuscrite unique des *Monstres et leurs semblables* et l'épaisse brochure des *Tessons d'Eltdown*. Rawes connaît bien la collection de livres du Mythe que possède la bibliothèque de l'Université du Miskatonic. Avant que leur accès ne soit interdit par le Dr Armitage, l'hybride s'était rendu à Arkham plusieurs fois pour consulter ces ouvrages.

Compétences particulières :

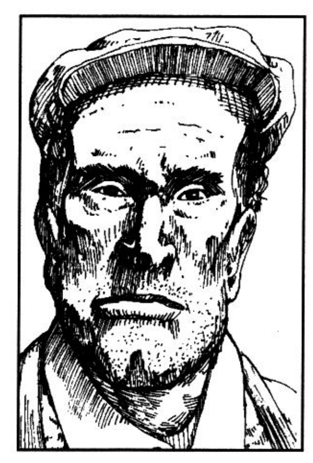
- **Rawes :** Connaissance des Livres 91 %, Mythe de Cthulhu 41 %, Occultisme 65 %.
- **Ervin :** Charpenterie 90 %, Pêche 90 %.
- **Millie :** Botanique 90 %, Cuisine 90 %.

• 602 •
La famille de Bernard Slocum

903, Babson Street. Cette bâtisse à un étage, à l'aspect négligé, est la demeure de véritables humains, les Slocum : Bernard, 40 ans, son épouse Louise, 35 ans, et leurs filles Andrea, 17 ans, et Jane, 8 ans. Bernard est un homme mal rasé et corpulent, voire bedonnant. Son épouse est une femme très maigre à l'air triste. Bernard travaille pour la station-service de Ken Martin, la seule d'Innsmouth (voir 712) ; il y vend parfois de l'essence, mais le plus souvent, il livre en charbon et en bois de chauffage les habitations de toute la ville. Louise s'occupe de leur jardin récalcitrant et essaie d'en tirer le meilleur parti en fabriquant des conserves.

Quelques mois auparavant, les Slocum ont vécu une terrible tragédie. Une nuit, alors qu'elle revenait de chez une amie, leur fille Andrea a été agressée par une bande de voyous. Ils se sont montrés si brutaux que la jeune fille tomba peu après dans un état catatonique. Plus tard, il est devenu évident qu'elle avait été violée. Son ventre s'arrondit de plus en plus car elle entre dans le troisième trimestre de sa grossesse non désirée. Les Slocum ne se font aucune illusion et sont persuadés que les coupables sont des hybrides.

Il est hors de question qu'ils s'attaquent de front à ces créatures, mais ils proposeront leur aide à ceux qui le feront. Il est


Bernard Slocum

fort possible que Bernard surgisse juste au moment où les investigateurs sont en mauvaise posture, pour leur indiquer un endroit où se cacher temporairement, les approvisionner en carburant pour leurs voitures, leur prêter son vieux camion Model T ou bien encore leur signaler une cache secrète de dynamite (610). Si les personnages en viennent à trop compter sur son aide, il risque d'être découvert et éliminé par les infâmes hybrides.

Après la rencontre initiale avec les Slocum, le Gardien des Arcanes peut vouloir que les investigateurs assistent à la naissance de l'enfant d'Andrea. Ce qui filtre à l'extérieur, ce jour-là, est laissé au choix du Gardien, mais dans tous les cas, les témoins directs de l'accouchement devraient perdre 0/1 point de Santé Mentale, même si le nouveau-né a l'air normal. S'il est monstrueux, la perte en Santé Mentale atteindra 1/1D6 points, selon l'imagination et les capacités de description du Gardien. Les Slocum tiendront absolument à tuer un bébé monstrueux, en le noyant aussitôt dans un grand seau d'eau. Le fait qu'Andrea survive ou non à son dur labeur est laissé à la discrétion du Gardien.

Compétences particulières : (Louise) Botanique 70 %, Cuisine 75 %, Premiers Soins 75 %.

BERNARD SLOCUM, 40 ans, employé à la station-service

FOR 13	CON 13	TAI 14	INT 12	POU 12
DEX 12	APP 10	ÉDU 8	SAN 38	PV 14

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + db ; Lutte 50 %, spécial ; Petit Gourdin 45 %, 1D6 + bd.

Compétences : Conduire Automobile 40 %, Connaissance d'Innsmouth 45 %, Discrétion 45 %, Écouter 35 %, Électricité 35 %, Esquiver 40 %, Lancer 45 %, Mécanique 75 %, Premiers Soins 45 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 45 %.

• 603 •
L'école

808, Washington Street. L'école d'Innsmouth est une simple construction en bois, de plain-pied, garnie d'un clocher et d'une cloche. Elle ne comporte que trois petites salles de classe : une pour les élèves de cinq à neuf ans, une pour ceux de dix à treize ans, et une pour ceux qui ont plus de treize ans. Les effectifs sont faibles – pas plus de quinze élèves par classe – et presque entièrement constitués d'humains de pure souche. Les enfants des hybrides vont rarement à l'école, et ceux qui le font sont parmi les élèves les plus bagarreurs et les plus incontrôlables. Ils aiment la grossièreté, les farces méchantes ; ils maltraitent mentalement et physiquement les autres élèves et même parfois les enseignants.

Ceux-ci sont trois femmes parfaitement humaines : Helen Davis, 65 ans, pour les plus grands ; Mary Miller, 45 ans, pour la classe intermédiaire ; Ellen Werman, 27 ans, pour les plus jeunes. Mrs Davis et Mrs Miller sont toutes deux originaires d'Innsmouth, tandis qu'Ellen Werman est née et a grandi à Lowell, Massachusetts. Elles vivent toutes les trois dans le quartier – les deux premières avec leur époux respectif, et Miss Werman dans une pension de famille.

Des trois enseignantes, seule la plus jeune, Ellen, habillée sobrement, acceptera de parler à des étrangers à Innsmouth. Mais jamais pendant les cours. Ce n'est que loin de l'école qu'elle commence à se détendre – un peu. Elle a beaucoup de soupçons, mais peu de preuves. Elle parle des gens hideux qu'elle a aperçus, des bruits qu'elle a parfois entendus en provenance de maisons soi-disant abandonnées, au nord du fleuve, et de la mystérieuse famille Marsh. On peut choisir d'autres indices et rumeurs parmi ceux donnés dans la section *Innsmouth la Mystérieuse.*


Ellen Werman

Ellen est venue à Innsmouth quatre ans auparavant, à la demande de Mrs Miller, une vieille amie de sa famille. Maintenant, elle regrette d'avoir accepté ce travail. Si le Gardien le souhaite, Miss Werman peut être retrouvée noyée dans le port d'Innsmouth peu de temps après avoir parlé aux investigateurs. La police de la ville conclura à une chute, mais les personnages, eux, ne seront pas forcément dupes.

Compétences particulières :
- Miss Werman : Connaissance d'Innsmouth 40 %.
- Mrs Davis et Mrs Miller : Froncer les Sourcils d'un Air Désapprobateur 65 %.

• 604 •
Eliot Street Green

Au carrefour entre Washington Street et South Street. Grand square ressemblant à un parc, entouré par une balustrade de fer. L'unique banc est en bois pourri, le seul réverbère grillé, et le gazon envahi par les mauvaises herbes.

• 605 •
Le bar-grill The Garden

710, Washington Street. Sur une enseigne suspendue au-dessus de la porte, où on voit écrit *"The Garden"* (Le Jardin), est également peinte une assiette remplie de viande et de pommes de terre, à côté d'une chope de bière débordant de mousse ; le tout est fort défraîchi. Ce bâtiment minable, autrefois un café-restaurant bas de gamme, est désormais simplement une taverne. Bien que ce soit illégal, à l'époque de la Prohibition, l'établissement fonctionne au vu et au su de tous, sans être ennuyé par les autorités locales, dont certains représentants font d'ailleurs partie de ses plus fidèles clients. C'est un endroit mal éclairé, à l'atmosphère chargée de fumée, de l'odeur du poisson et de la bière éventée. Il est ouvert depuis environ 10h du matin jusqu'à minuit ou plus, sept jours par semaine. Un verre de whisky ou une chope de bière y coûtent 50 cents.

Le propriétaire des lieux, qui en est aussi le tenancier, est un immigrant allemand corpulent, à l'air fruste, nommé Victor Obrecht. Mal rasé, 45 ans, mâchonnant un éternel cigare, c'est un homme maussade qui n'a a priori aucune envie de discuter de la ville. Si quelqu'un lui glisse un pot-de-vin de 5$ ou plus, il accepte de parler et se met à chuchoter avec un air de conspirateur et un épais accent germanique. Il affirme que les habitants d'Innsmouth sont victimes d'une étrange maladie ou d'une tare héréditaire, et que beaucoup meurent jeunes. Personnellement, il n'a jamais vu un seul des prétendus "démons marins" censés vivre sous la mer près de la cité. Cependant, certaines nuits, il a entendu des échos de voix inhumaines, des sortes de coassements en provenance des temples. Il met en


Victor Obrecht

garde les investigateurs contre la tentation de poser trop de questions un peu partout dans la ville et leur rapporte enfin qu'il est notoire que des étrangers ont disparu en visitant Innsmouth.

Si un hybride pénètre dans la taverne, Victor se tait immédiatement. Il refuse de répondre à toute autre question des personnages et essaie de les faire taire s'ils persistent. Les hybrides comptent parmi ses meilleurs clients. Rares sont les soirs où il n'y en a pas au moins quelques-uns qui traînent dans son établissement. Il est réapprovisionné en alcools au minimum deux fois par semaine. Les livraisons sont effectuées par la compagnie de transport Lucky Clover Cartage, d'Arkham, qui sert de paravent à un réseau de trafiquants basés dans cette ville. Lui-même fournit ensuite Thomas Waite (voir 708) et d'autres marchands, qui revendent l'alcool dans leurs propres boutiques.

Obrecht est un homme en fuite. Recherché en Floride pour le meurtre d'une prostituée, il se cache dans ce trou perdu depuis bientôt trois ans. Il arrive tout juste à gagner sa vie.

Compétence particulière : Connaissance d'Innsmouth 40 %.

• 606 •
La famille Garrison

804, Phillips Place. Quiconque passe près de cet endroit et réussit un jet d'*Écouter* entend un enfant pleurer et appeler au secours. Un deuxième tirage réussi d'*Écouter* permet de localiser la source des sanglots – ils proviennent d'un soupirail, condamné par des planches, appartenant à une maison délabrée. Tout investigateur qui regarde à travers une fente et fait un bon jet de *Trouver Objet Caché* entrevoit dans l'obscurité trois petits enfants blottis les uns contre les autres, qui le supplient de les faire sortir.

Si les personnages s'attardent un tant soit peu, ils se retrouvent nez à nez avec un homme décharné, à l'air menaçant. Celui-ci pointe sur eux un mousquet rouillé et hurle "Déguerpissez ou j'tire !" Une fois son unique coup de feu tiré, il utilise l'arme comme un grand gourdin pour faire des moulinets jusqu'à ce qu'on le maîtrise – ou le tue.

Il se nomme Neil Garrison, a 35 ans et est ouvrier agricole dans une ferme du sud de la ville. Lui et sa femme, Dora, sont des humains de pure souche qui vivent ici avec leurs trois enfants : Billy, 8 ans, Della, 5 ans et Nora, 3 ans. Les Garrison gardent leurs rejetons enfermés dans la cave pour leur éviter d'être "contaminés" par la maladie dont souffrent tant de gens en ville. Ils sont nourris et lavés régulièrement, mais ils ont rarement la permission de quitter cette cave humide – et jamais celle se sortir de la maison. Les parents sont victimes d'une paranoïa profonde et ne comprennent pas du tout ce qui se passe à Innsmouth.

S'ils maîtrisent Garrison, les investigateurs peuvent essayer de le raisonner, ainsi que son épouse. Il leur faut alors passer du temps avec eux, car seuls plusieurs jets réussis de *Psychanalyse*, répartis sur plusieurs jours, convaincront le couple que ses enfants sont totalement humains et à l'abri de toute maladie imaginaire. Les personnages peuvent également choisir d'enlever les gamins à leurs parents par la force, ou bien encore d'alerter les autorités locales ou celles de l'État. En ce qui concerne les premières, soit elles ignoreront purement et simplement l'affaire, soit elles placeront les enfants chez une famille d'accueil hybride. L'État décidera peut-être d'ouvrir une enquête, mais seulement au bout de plusieurs mois.

NEIL GARRISON, 35 ans, ouvrier agricole

FOR 12	CON 11	TAI 14	INT 12	POU 7
DEX 17	APP 11	ÉDU 6	SAN 21	PV 13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Gros Gourdin 35 %, 1D8 + bd ; Mousquet 10 %, 1D10.

Compétences : Esquiver 45 %.

• 607 •
Daniel Mowry

901, Garrison Street. Cette modeste demeure de style géorgien appartient à Daniel Mowry et à son épouse, Sandra, qui approchent tous les deux la cinquantaine. Daniel travaille à la conserverie de poissons Waite, où il passe sa journée à peser et déplacer les prises des pêcheurs. C'est un labeur dégoûtant, qui s'effectue au milieu d'une odeur écœurante, mais c'est tout ce qu'il peut espérer à Innsmouth. Il chercherait bien un autre emploi ailleurs, mais il semble qu'il n'aura jamais l'argent nécessaire pour déménager. Il s'est habitué à travailler côte à côte avec les hybrides qui constituent la majorité du personnel de l'entreprise. L'odeur du poisson l'aide à supporter la puanteur nauséabonde qui émane de ces derniers. Sandra, quant à elle, est employée à temps partiel dans l'épicerie First National (voir 702), vers le centre-ville. Si ce couple sans enfants est traité amicalement, il dévoilera ce qu'il sait des secrets de la cité.

Compétence particulière : Connaissance d'Innsmouth 35 %.

• 608 •
Le docteur Bloom

1006, Fall Street. Cette minuscule maison basse est presque entièrement recouverte par un lierre d'un vert foncé. Son jardin, laissé à l'abandon, est envahi par une végétation luxuriante, qui arrive à mi-corps. La bâtisse elle-même est située très en retrait par rapport à la rue. Ses fenêtres sont tendues d'épais rideaux noirs. C'est ici qu'habite un individu que les citadins nomment "le docteur Bloom". Il s'agit d'un humain de pure souche, âgé, assez extravagant et qui, selon les jours, prétend être sorcier, médecin, alchimiste ou philosophe. En réalité, il est un peu tout cela à la fois.


Dr Luther Bloom

Luther Bloom est un vieil homme chétif de 71 ans, avec une barbe et de longs cheveux gris. Il est habituellement vêtu de noir et porte de petites lunettes à monture dorée. Tenir une conversation avec lui est difficile. Il affectionne, en effet, les digressions sans aucun rapport avec le reste de la discussion, discourant tantôt de la pureté spirituelle et mentale, tantôt de l'hybridation des plantes et du miroir en obsidienne du Dr Dee. Dire qu'il est distrait est un euphémisme. Il aime aussi à lâcher allégrement dans la conversation les assertions les plus inouïes, comme s'il s'agissait de choses parfaitement admises et connues. Parler avec lui est souvent frustrant.

La majorité des humains de pure souche d'Innsmouth ne font pas confiance au vieux Dr Marsh (voir 203) et, lorsqu'ils ont besoin de soins médicaux, s'adressent au Dr Bloom. Cela fait presque quarante ans qu'il s'occupe de blessés et de malades, qu'il réduit des fractures et prescrit des médicaments. Son taux de réussite est bon. Des gens viennent souvent le voir d'aussi loin que Boynton Beach ou Falcon Point. Si nécessaire, il est d'accord pour faire des visites à domicile.

Sa maison est encombrée de flacons, de cornues, de tubes de verre, de tuyaux en caoutchouc, de brûleurs, d'étuves et autres pièces d'équipement de laboratoire. Des liquides et des poudres, de toutes les couleurs et de toutes les consistances, y sont conservés dans des récipients dépourvus d'étiquette, dont le contenu n'est connu que de Bloom lui-même. Des vieux livres sont éparpillés un peu partout. Ils traitent de chimie, d'occultisme, d'alchimie – la plupart sont ouverts, apparemment au hasard. Ces ouvrages sont au nombre de 2D6 et chacun est susceptible d'augmenter la compétence *Occultisme* d'un personnage de 1D4 %.

Si les investigateurs viennent voir Bloom pour des raisons médicales, il les soigne volontiers. Questionné sur Innsmouth, il raconte d'une manière désinvolte qu'il existe une grande cité de Profonds juste de l'autre côté du Récif du Diable, qu'Obed Marsh a introduit les monstres dans la ville pour qu'ils procréent avec les gens d'Innsmouth et que toute la cité est sous la coupe des hybrides. Il est au courant de beaucoup des secrets d'Innsmouth et est assez insouciant pour en parler librement à quiconque le souhaite.

Si un personnage de ses amis meurt à Innsmouth, il récupère le corps, le réduit en sels et composants essentiels, puis jette sur lui le sort de Résurrection – juste pour voir si ça marche. En combat, sa tactique est d'utiliser sur ses ennemis le sortilège de Domination, puis de fuir. Quelque part au milieu du capharnaüm qui règne dans sa maison, se trouve un poignard sur lequel il a lancé un sort de Bénir la Lame.

DOCTEUR LUTHER BLOOM, 71 ans, médecin, alchimiste

FOR 9	CON 13	TAI 12	INT 17	POU 17
DEX 14	APP 9	ÉDU 20	SAN 45	PV 13

Armes : chances de base partout.

Sortilèges : Bénir la Lame, Domination, Résurrection, Signe des Anciens.

Compétences : Alchimie 70 %, Astronomie 85 %, Biologie 55 %, Botanique 40 %, Chimie 85 %, Connaissance d'Innsmouth 65 %, Géologie 65 %, Histoire 75 %, Mécanique 55 %, Médecine 65 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Occultisme 70 %, Persuasion 55 %, Pharmacologie 55 %, Physique 25 %, Premiers Soins 75 %, Psychanalyse 40 %, Psychologie 60 %, Trouver Objet Caché 55 %.

• 609 •
Le mémorial Obed Marsh

Au croisement entre Fall Street, Marsh Street et South Street. Statue en bronze, datant du 19e siècle, représentant un capitaine au long cours. Entourée par une clôture de fer, elle domine un triangle de gazon placé au milieu de l'intersection. Sur une plaque fixée à sa base est inscrit "Obed Marsh, 1790-1878". Elle fut érigée en 1885, soit sept ans après la mort du capitaine, aux frais de la famille Marsh. La statue et la pelouse sont manifestement entretenues régulièrement, ce qui surprend.

• 610 •
Otis Fuller, fossoyeur

Au sud-ouest de Fall Street. A peine plus qu'une cabane, cette petite construction n'a que deux pièces. Sur la porte branlante sont grossièrement peintes les lettres "FULLER". Une des deux pièces sert de cuisine et de salle de séjour, l'autre est une chambre exiguë et crasseuse. C'est le foyer d'Otis Fuller, 47 ans, le fossoyeur d'Innsmouth. Petit, difforme, hirsute, il creuse les tombes, déplace les cercueils, déracine les souches d'arbre et exécute d'autres menus travaux en ville. Il a quasiment toujours un petit bout de bois ou un cure-dent au coin des lèvres.

Otis sait beaucoup de choses sur les pratiques funéraires d'Innsmouth et ne demande pas mieux que de partager ces informations – à la condition qu'on lui donne quelques dollars ou une bouteille d'alcool bon marché. Il a mis en terre plus d'un cercueil qui était bien trop léger pour contenir un cadavre et d'autres qui faisaient entendre des bruits bizarres, comme s'ils étaient remplis de bûches ou de pierres s'entrechoquant. D'après lui, nombre des personnes concernées ne sont pas mortes, mais vivent dans les maisons situées au nord du fleuve. Il admet facilement qu'il ne tient pas vraiment à aller vérifier. Il n'a pas d'autres secrets à dévoiler et refuse de participer à une activité illégale, quelle qu'elle soit.

Derrière sa cabane se trouvent deux petites huttes : des W.-C. puants et une remise à outils. Dans celle-ci, les investigateurs tombent sur un tas de pelles, de pioches, de haches, de chaînes, de cordes et de pieds-de-biche. Une fouille complète révèle une caisse recouverte de toile goudronnée contenant 4D6 bâtons de dynamite, visiblement assez vieille. Sa manipulation exige un soin extrême, sous peine d'explosion accidentelle. Compte tenu de son état, les dommages qu'elle cause sont réduits de moitié par rapport à ceux de la dynamite neuve.


Otis Fuller

Compétences particulières : Connaissance d'Innsmouth 35 %, Démolition 65 %, Marchandage 80 %.

• 611 •
Transformateur électrique

Au sud-est de Federal Street. Protégée par une clôture de bois en piteux état, cette haute tour de métal se dresse, bourdonnante, sur une petite éminence d'où elle domine la ville à moitié en ruine. Il est facile d'y pénétrer. Une fois à l'intérieur, un saboteur peut priver toute la cité de courant, habitations et usines, avec un seul et unique jet réussi d'Électricité. Par contre, sur un résultat aux dés de 96-00, les antiques circuits le grilleront, lui infligeant 8D6 points de dommages. L'éclairage public dépend d'un circuit indépendant, qui a son propre interrupteur. Personne ne s'occupe des appareils.

• 612 •
La maison des Dean

510, South Street. Il s'agit d'une construction en brique, bien entretenue, dans laquelle habitent un couple d'humains de pure souche, Stephen Dean, 36 ans et son épouse Beverly, 33 ans. Le mari travaille à la conserverie Billingham, tandis que sa femme gagne un peu d'argent en faisant de la couture. Ils n'ont pas d'enfants et se montrent calmes et amicaux.

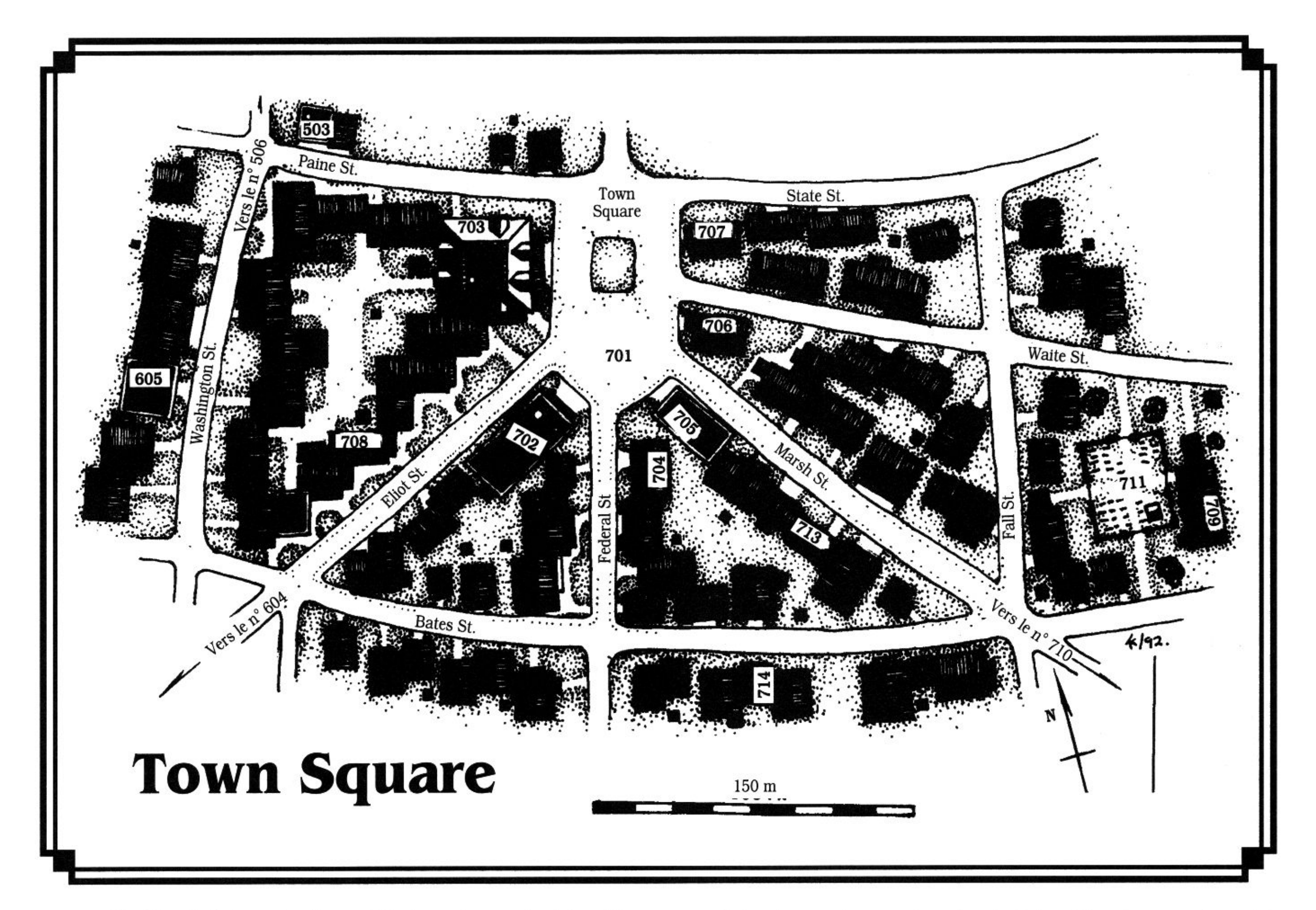
Les Dean sont en fait des alliés secrets des hybrides. Ils ont toujours un œil sur les étrangers curieux et font des rapports sur les activités de leurs voisins. Si on éveille leurs soupçons, ils en référeront immédiatement à l'Ordre. Ils ne fréquentent jamais ouvertement les hybrides et ne les aident pas d'une manière directe. Ils ont un accord informel avec eux : en échange de leurs informations, ils reçoivent de temps en temps quelques dollars. Les Dean ne sont pas très ouverts et ont peu d'amis. Les habitants d'Innsmouth n'ont pas la moindre raison de les suspecter d'être complices des hybrides.

Le nouveau quartier marchand

Quartier 7

C'est actuellement le centre commerçant de la ville, puisqu'il abrite la plupart des magasins encore ouverts. Son point névralgique est Town Square, une grande place pavée entourée de bâtiments en brique, aux toits inclinés, datant du début et du milieu du 19e siècle. Ils sont presque tous occupés et en bon état, alors que dès qu'on s'éloigne de cet endroit, les bâtisses sont généralement délabrées et abandonnées. Au sud de Town Square, la majorité des constructions se compose de petites maisons datant du 19e siècle.

L'immeuble le plus impressionnant est l'hôtel Gilman, imposant édifice de quatre étages, en vieux bois, dont la peinture



jaune s'écaille. Il fait partie d'un pâté de maisons dont les éléments sont plus ou moins croulants, centré sur une petite cour à laquelle on ne peut accéder qu'en traversant un des bâtiments.

Bien que la plupart des gens qui habitent au sud du fleuve soient humains, la majorité de ceux qu'on rencontre à Town Square sont des hybrides. Le plus souvent, les commerces leur appartiennent, ou bien à des humains qui ont passé des accords avec eux. Quelle que soit l'heure de la journée, il se trouve là une douzaine de personnes ainsi que quelques autos, presque toutes abîmées et mal entretenues, garées à divers endroits.

A l'instar des faubourgs sud, ce quartier possède de meilleures rues que beaucoup d'autres. Paine Street, State Street, Eliot Street et Federal Street sont pavées et en bon état. Les autres voies orientées nord-sud, ainsi que Bates Street et South Street, sont également pavées mais ont moins bel aspect. Quant à l'est de Town Square, les rues y sont d'ordinaire mal entretenues, parsemées d'ornières et de pavés cassés. La place elle-même est éclairée par des lampadaires à basse tension, ainsi que Paine Street, State Street, Federal Street et Eliot Street. Les rues de ce quartier sont habituellement bordées de trottoirs, bien que ceux qui longent South Street, Fall Street et Main Street soient fort abîmés.

• 701 •
Town Square

Les six rues suivantes s'y rejoignent : Paine Street, Eliot Street, Federal Street, Marsh Street, Waite Street et State Street. Ce square public fut créé peu de temps après la Guerre d'Indépendance, quand Innsmouth commença à s'étendre au sud du fleuve. Depuis lors, il tient lieu de centre commercial à la ville.

• 702 •
L'épicerie First National

708, Federal Street. Il s'agit d'un vieux bâtiment aménagé par la chaîne de magasins First National pour accueillir une de ses épiceries modernes. Le gérant, Brian Burnham, est un gai jeune homme de 18 ans, natif d'Arkham. Il est ravi de pouvoir bavarder à l'occasion avec quelqu'un d'extérieur à Innsmouth. Il n'a qu'une vague idée de ce qui s'y passe vraiment, malgré de forts soupçons. Il aide les étrangers à trouver leur chemin, allant jusqu'à leur esquisser un plan s'ils le demandent. Il leur recommande de se tenir à l'écart de New Church Green et de ne pas importuner les Marsh et les autres habitants influents de la cité. Il a entendu dire que, dans le passé, des gens trop fouineurs ont disparu, aussi met-il ses interlocuteurs en garde contre un excès de curiosité.

Brian loge chez l'habitant, dans la ville proche d'Ipswich. Il rend visite à sa famille à Arkham aussi souvent que possible. Avant qu'il vienne travailler à Innsmouth, son pasteur, le Dr Ezekiel Wallace, de l'église Asbury M.E., l'a prévenu de ne pas s'approcher des temples d'Innsmouth, et il transmet ce conseil aux investigateurs. Le responsable régional de la chaîne, Arthur Anderson, un habitant d'Arkham, lui rend visite une fois par semaine. Bien que n'étant au courant de rien, Anderson trouve qu'Innsmouth est un endroit troublant et oppressant. Il a entendu quelques-unes des histoires qui circulent au sujet de la ville.

Le magasin est ouvert du lundi au samedi, de 8 h à 17h. Outre Burnham, un ou deux vendeurs à temps partiel, dont Sandra Mowry (voir 607), y travaillent parfois.

On trouvera plus de détails sur Brian Burnham, y compris ses statistiques, dans le scénario *L'Évasion d'Innsmouth*.

• 703 •
L'hôtel Gilman

702, Federal Street. Le seul hôtel de la ville en activité est le Gilman House, doté de quatre étages et construit dans les années 1830. Il fut bâti par Jebediah Gilman qui réunit les dernières possessions maritimes de sa famille pour faire ériger cet immeuble, alors splendide. La fortune de la famille Gilman avait fondu après une série de naufrages et cet hôtel était une tentative désespérée pour renverser la vapeur. Après une période de prospérité, sa fréquentation diminua sensiblement,


George Habbitt

suivant en cela le déclin de l'économie de la ville pendant la deuxième moitié du 19e siècle. Depuis le début du 20e siècle, il est presque toujours vide. Un jet d'Idée permet de remarquer que l'édifice n'a pas d'issue de secours, ce qui constitue à l'évidence une violation des règles légales de sécurité. Joe Sargent (voir 803) y passe deux fois par jour pour ramasser et déposer le courrier, et apporter les journaux locaux.

Pendant la journée, le réceptionniste est un vieil homme de pure souche, George Habbit, âgé de 62 ans. Il est fidèle aux hybrides, surtout au propriétaire de l'hôtel, F. Murray Gilman, qui a 45 ans. Généralement, il installe les clients dans des chambres des étages supérieurs, pour les isoler et rendre leur fuite plus difficile. Très calme, il ne répondra à aucune question au sujet de la ville. Il n'y a pas de sonnette dans les chambres. On doit monter soi-même ses bagages.


Charles Gilman

La nuit, la réception est tenue par le fils taciturne du propriétaire, Charles Gilman, 26 ans, qui est de toute évidence un hybride. Lui aussi choisit pour les clients des chambres du dernier étage, éloignées de toute issue facilement accessible. S'il flaire un pourboire, néanmoins, il les aide à porter leurs bagages.

Toutes les chambres coûtent 2$ la nuit, repas non compris. Elles sont sales et dépouillées. La plupart ne possèdent qu'une unique fenêtre, un lit à une place, une petite penderie et une ampoule électrique nue. En règle générale, celles qu'on donne aux investigateurs ne ferment pas à clé, et les chambres mitoyennes communiquent par une porte munie d'un simple loquet. Il n'existe pas de salle de bains privée, mais seulement un cabinet de toilette par étage, au bout du couloir. Celui-ci est équipé d'une cuvette en marbre et d'une baignoire en étain et décoré de boiseries moisies.

Il est fréquent que le Gilman House soit le dernier endroit de la ville que voient des étrangers trop curieux. Une fois ces derniers logés ici, les hybrides viennent les assassiner ou bien les font prisonniers pour les sacrifier aux Profonds ou aux Shoggoths.


Lucas Mackey

S'échapper d'une chambre du dernier étage n'est cependant pas impossible. Au nord-ouest et au sud-ouest, des bâtiments en brique aux toits pentus sont accolés à l'hôtel. En descendant d'une fenêtre grâce à une corde ou par tout autre moyen, un fuyard peut atteindre un de ces toits. Un jet raté entraînera probablement une chute sur le sol en pierre de la cour intérieure qui se trouve en dessous. Appliquez les dommages normaux dus à la chute. A partir d'un toit, on atteint le sol en passant par des lucarnes brisées et des volées de marches poussiéreuses.

Clients de l'hôtel Gilman

Les clients sont rares, néanmoins il est envisageable que la route des investigateurs croise celle des personnes suivantes.

Jerry Holland

C'est un représentant de commerce qui vend des paratonnerres et divers matériels bizarres. Fluet, il approche la cinquantaine et porte une moustache grisonnante, comme ses cheveux. Toujours vêtu de couleurs vives, il parle sans arrêt et très vite, et la plupart de ses interlocuteurs auront du mal à placer un mot. Il se rend à Innsmouth plus ou moins régulièrement, une ou deux fois par an, bien qu'il n'y réalise que rarement plus de deux ou trois ventes. C'est d'ailleurs pourquoi il n'y passe pratiquement jamais plus d'une journée, et n'a que très peu d'informations utiles à offrir sur la ville.

Lucas Mackey

A quelque moment que ce soit, les investigateurs qui visitent Innsmouth ont 20 % de chances de tomber sur Lucas Mackey, inspecteur du travail de l'État du Massachusetts. La rencontre peut se produire à l'hôtel, à la raffinerie Marsh (501) ou dans les bureaux (707) de celle-ci, dans un restaurant ou en tout autre endroit choisi par le Gardien. Mackey se montre amical et discute de ce qui se passe à Innsmouth comme s'il n'y comprenait rien, tout en essayant subtilement de deviner pourquoi les personnages se trouvent là.

C'est en réalité un agent fédéral agissant incognito pour le compte du Département du Trésor, qui tente de découvrir le secret de la cité. Il n'abandonnera sa couverture qu'en cas d'absolue nécessité. Son enquête est motivée par les allégations d'un homme qui, ayant visité la ville, affirme y avoir échappé de peu à la mort.

Si les investigateurs commencent à susciter des troubles trop importants, il révélera ses liens avec le gouvernement pour les obliger à se modérer. Mais s'ils ne lui forcent pas la main de cette façon, il pourra réapparaître à un autre moment de leur séjour, sans jamais dévoiler sa vraie mission. Avant le début du scénario *Le Raid sur Innsmouth*, il attirera sur eux l'attention de ses supérieurs.

Il est de taille moyenne, légèrement grassouillet, rasé de près, les cheveux un peu clairsemés. Il s'habille sobrement et fume beaucoup. A le voir toujours rire et plaisanter bruyamment, il est difficile d'imaginer qu'il est autre chose qu'un bouffon inoffensif. En fait, il joue ce rôle pour endormir les soupçons des hybrides, afin de passer pour un type "normal", toujours sur la route, accroché à sa valise. Aucun jet de *Psychologie* ne peut pénétrer cette façade, mais des personnages attentifs trouveront énigmatiques certaines de ses actions. Il possède un revolver cal. 45 mais le garde dans sa valise, sauf s'il s'attend à en avoir besoin.

LUCAS MACKEY, 44 ans, inspecteur du travail

FOR 13	CON 12	TAI 14	INT 15	POU 14
DEX 12	APP 12	ÉDU 15	SAN 70	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 50 %, spécial ; Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Revolver (cal. 45) 75 %, 1D10 +2.

Compétences : Baratin 45 %, Comptabilité 25 %, Conduire Automobile 45 %, Discrétion 45 %, Droit 55 %, Écouter 55 %, Esquiver 35 %, Lancer 35 %, Occultisme 15 %, Persuasion 40 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 35 %, Se Cacher 40 %, Suivre une Piste 20 %, Trouver Objet Caché 55 %.

• 704 •
Le café d'Innsmouth

707, Federal Street. Cette sombre gargote propose un service au comptoir et des aliments à emporter, préparés sur un grill qui n'a pas été nettoyé depuis des lustres. La nourriture est

Le car d'Innsmouth

C'est un vieil autocar gris, dont le chauffeur, l'hybride répugnant Joe Sargent, est également le propriétaire. Sur un panneau fixé au pare-brise est écrit à la main : "Arkham-Innsmouth-Newb'port". La plupart du temps, le véhicule ne transporte que deux ou trois hybrides qui se rendent à Arkham ou Newburyport pour leurs affaires ou effectuer des achats. Sur son chemin, il récupère le courrier et les journaux (*les Petites Annonces d'Arkham, la Gazette d'Arkham* et *le Correspondant de Newburyport*) et les livre à l'hôtel Gilman.

Le car quitte Innsmouth pour Newburyport tous les jours à 9 h et 18 h. A Newburyport, il s'arrête devant le drugstore Hammond, sur Hold Market Square, pour repartir à 10 h ou 19 h. Le trajet dure environ 35 minutes et le ticket coûte 60 cents.

Les départs pour Arkham se font à 7 h et 20 h. Au retour, le car quitte Arkham à 8 h et à 21 h. Le trajet dure environ 30 minutes et coûte 40 cents. Le terminus du car à Arkham est au 705, Dyer Street, près du restaurant Fleetwood.

simple, limitée à des sandwichs, des ragoûts, des potages en boîte, le tout accompagné d'un café fade ou d'un bol de lait aigre. Le prix d'un repas est compris entre 25 et 50 cents. Le cuisinier est un hybride voûté et borné d'une quarantaine d'années, Darold Eliot. Sa fille hybride, Brittany, 22 ans, sert au comptoir. C'est une femme maladroite, sans attraits, au nez camus et aux mains épaisses.

L'établissement est ouvert tous les jours, de 7 h à 20 h, approximativement.

• 705 •
Le drugstore Eliot

706, Federal Street. Le propriétaire de ce magasin est un autre membre de la famille Eliot, Morgan, 36 ans, frère de Darold. C'est un hybride grand et mince, presque chauve, portant une moustache, une barbe poivre et sel broussailleuse et de petites lunettes. Il s'exprime d'une voix monocorde, basse et inquiétante. Tapi derrière sa vitrine, il observe les étrangers d'un air sinistre – faisant frissonner les passants innocents. Sa boutique, mal approvisionnée, propose des articles de toilette, des médicaments, des bonbons et d'autres objets d'usage courant. Il ouvre du lundi au samedi, de 9 h à 17 h.

• 706 •
La Compagnie Billingham de Distribution des Produits de la Mer

705, Federal Street. A la différence des conserveries Waite et Martin, qui vendent leurs produits directement depuis leurs usines, Warren Billingham traite la majeure partie de ses affaires depuis ces bureaux du centre ville. Fier et habile, cet hybride de 40 ans est souvent en contact avec des acheteurs étrangers à la ville, qui ont toujours un mouvement instinctif de recul devant les nombreux signes de son *Masque d'Innsmouth*.

• 707 •
Les bureaux de la Compagnie de Raffinage Marsh

701, Federal Street. Ces bureaux accueillent les fournisseurs de minerai d'or et les acheteurs d'or raffiné. Lucy James, une humaine de pure souche sans attraits, y est à la fois la réceptionniste et la maîtresse du gérant, Jacob Marsh, fils de Sebastian.

Celui-ci, un jeune hybride obséquieux, se montre particulièrement amical et charmeur quand il s'agit de cacher la pauvreté, pour ne pas dire l'absence, de la comptabilité de la compagnie. Petit, les cheveux noirs lisses et brillants, les yeux légèrement globuleux, il arbore en permanence un trop large sourire. Questionné, il explique que la contradiction apparente entre la quantité de minerai brut acheté et celle d'or fin produit n'est due qu'à la grande efficacité technique de la raffinerie. Quiconque pénètre par effraction dans ses locaux et contrôle les fichiers mal tenus découvre, avec un jet de *Comptabilité* réduit de moitié réussi, que la différence entre ces deux quantités est vraiment trop importante pour être normale. Importuner Jacob Marsh sans une bonne raison provoquera probablement la venue de la police locale.



Jacob Marsh

Les bureaux sont ouverts en principe du lundi au vendredi, de 9 h à 17 h, mais les fermetures inexpliquées sont fréquentes.

JACOB MARSH, 27 ans, gérant de la raffinerie

FOR 10	CON 13	TAI 11	INT 13	POU 13
DEX 13	APP 9	ÉDU 12	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune sur lui ; chances de base partout.

Compétences : Baratin 80 %, Chimie 20 %, Comptabilité 65 %, Crédit 55 %, Géologie 45 %, Gestion d'une Usine 55 %, Marchandage 65 %, Mécanique 30 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Psychologie 55 %, Trouver Objet Caché 45 %.

• 708 •
La quincaillerie Waite

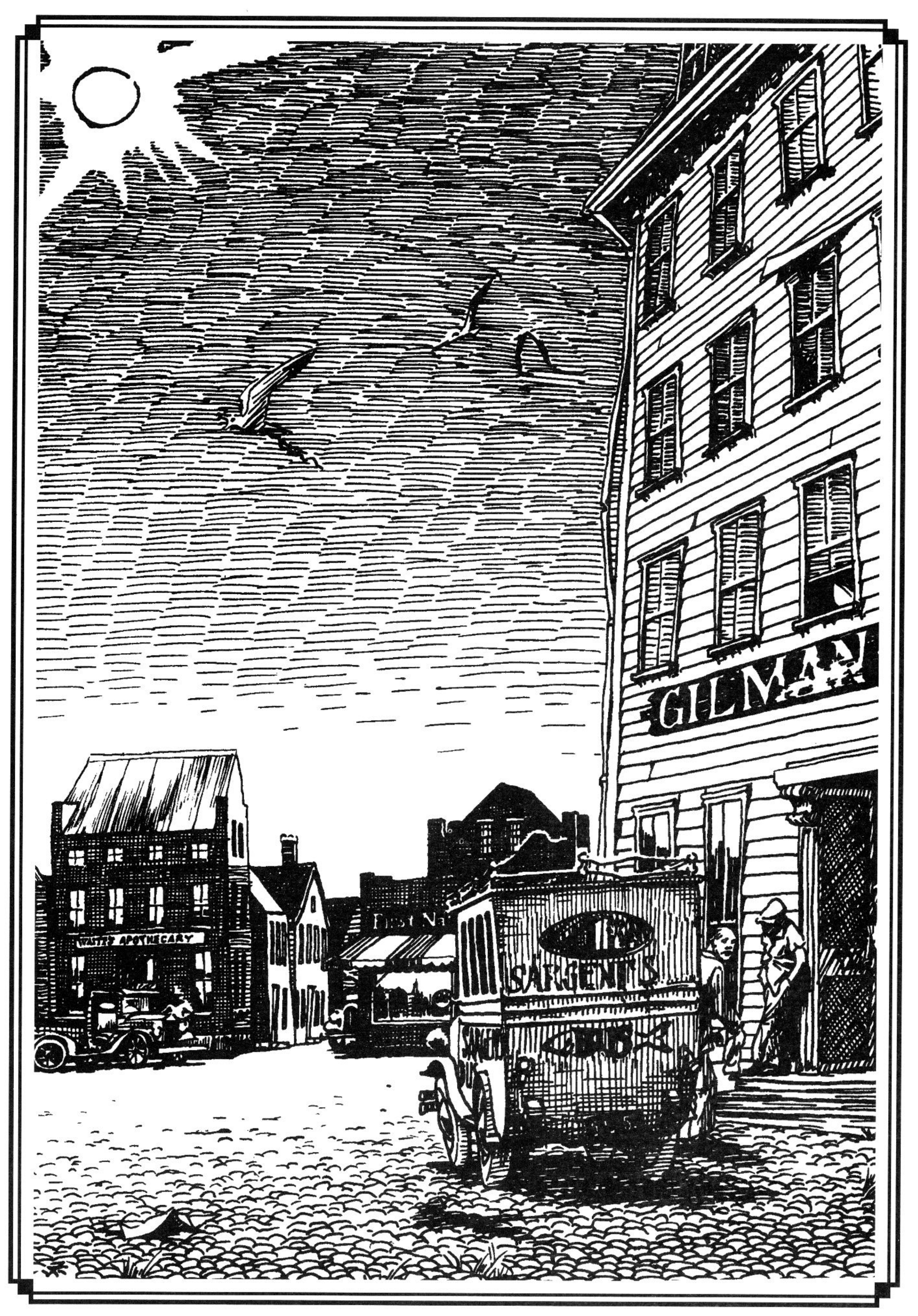
404, Eliot Street. La devanture de ce magasin en brique est minable. Derrière la glace sale de la vitrine, une pancarte indique en lettres défraîchies le nom de la boutique. L'intérieur est un labyrinthe d'allées encombrées par toutes sortes de marchandises : outils, clous, vis, bibelots, petits feux d'artifice, jouets bon marché, fournitures de bureau, articles de ménage, etc. L'alcool de contrebande est vendu dans l'arrière-boutique, que l'acheteur soit d'Innsmouth ou non.

Le vendeur, Thomas Waite, 56 ans, est aussi le propriétaire des lieux. C'est un humain de pure souche, marié à une femelle Profond et père d'une fille hybride. Il fait plus vieux que son âge, car sa vie n'a été qu'une longue souffrance. Généralement, il ne parle pas beaucoup aux étrangers, parce qu'il craint la colère des hybrides. Perdu dans ses pensées, il fait peu de cas des clients. On l'aperçoit souvent plongé dans la contemplation d'un petit médaillon terni. Celui-ci contient une vieille photo représentant une jolie jeune fille – un amour perdu depuis longtemps. Thomas est le plus jeune fils d'Ephraïm Waite (voir 303), un sorcier réputé, mort en 1921.

Le magasin est ouvert de 9 h à 17 h, du lundi au samedi, et quelquefois même le dimanche.

Depuis longtemps, la rumeur court que le vieux Thomas cache un trésor dans un coffre-fort, au fond de sa boutique. Beaucoup pensent qu'il s'agit d'un butin de pirates, d'or et de joyaux. Mais les plus anciens habitants de la ville savent que c'est quelque chose de plus précieux encore : une traduction manuscrite des antiques tablettes de pierre conservées dans les sous-sols de l'Ordre Ésotérique de Dagon. L'ouvrage a été écrit par Obed Marsh, à partir des glyphes de R'lyeh gravés sur les tablettes qu'il avait lui-même rapportées. Il se nomme *Le Livre de Dagon*.

Grâce à ce manuscrit, Thomas a pu inscrire un Signe des Anciens sur l'intérieur de la porte du coffre, le protégeant ainsi des Profonds et des hybrides. Le scénario *L'Évasion d'Innsmouth* donne des détails supplémentaires sur lui, ainsi que sur le livre.



New Town Square

• 709 •
L'église unitarienne d'Innsmouth

804, Main Street. Elle est abandonnée et son grand clocher a été décapité par les tempêtes. Cette église du début du 19e siècle n'est plus qu'une bâtisse en ruine entourée d'une végétation enchevêtrée. Les vestiges de son clocher, jadis si noble, traînent au milieu du tout proche cimetière de la Rédemption. A l'intérieur de l'église, les investigateurs ne trouveront que morceaux de poutres, pigeons tranquilles et rats qui trottinent. Le plancher est pourri, le plafond écroulé, les bancs et la chaire brisés, en miettes. La lumière du soleil y pénètre par un énorme trou dans le toit.

La congrégation religieuse unitarienne se désagrégea à la fin des années 1830, un peu avant qu'Obed Marsh se mît pour de bon à expulser les ecclésiastiques locaux de la ville. Les unitaristes, libres penseurs, furent parmi les premiers à rejoindre le tout nouvel Ordre Ésotérique de Dagon. Le sous-sol de ce bâtiment, déserté bien avant les émeutes de 1846, abrite toujours quelques-uns des registres de l'église, depuis longtemps oubliés. Ils font parfois allusion à des récits et à des objets de plus en plus étranges, rapportés à Innsmouth par des capitaines au long cours, ou aux relations d'Obed Marsh avec des insulaires des Mers du Sud et leurs divinités marines païennes. Certains parlent de découvertes et de cargaisons mystérieuses, provenant de lointaines contrées.

• 710 •
Marsh Street Green

Au carrefour de Marsh Street, Fall Street et Bates Street. Les rues qui entourent ce grand square garni de balustrades en fer sont en piteux état. Les mauvaises herbes se sont répandues hors du parc et enracinées dans la chaussée, emplissant les fissures de pissenlits et de chardons. A l'intérieur du jardin public, une statue d'indien renversée et un banc à moitié pourri sont enfouis dans la végétation, qui monte à hauteur de ceinture.

• 711 •
Le cimetière de la Rédemption

Il est encadré par Fall Street, Waite Street, Main Street et Bates Street. Déserté, presque plein, il occupe le centre d'un bloc de maisons en ruine, vides pour la plupart. Une clôture l'entoure, toute de guingois, faite de barreaux de fer rongés par la rouille. On y accède par des portillons corrodés et jamais fermés à clef, situés à chacun des quatre points cardinaux. Dans le coin sud-est reposent les ruines du clocher de l'église unitarienne, au milieu des pierres tombales brisées et écrasées par sa chute. Ce cimetière, ouvert au début du 19e siècle, servit principalement de dernière demeure à des membres de la classe moyenne, comme les Martin, les Eliot, certains des Waite, etc. Bien qu'il y reste quelques emplacements vacants, il n'est plus guère utilisé depuis quelque temps. Aussi le sol est-il parsemé de jeunes arbres auxquels on a permis de prendre racine. Aucune statue ne décore les lieux et la majorité des pierres tombales sont très simples. La plus ancienne remonte à 1828, la plus récente à 1904.

Après une petite fouille et un jet d'Idée réussi, on remarque que beaucoup de décès remontent à l'année 1846 – celle de la "peste" et des émeutes. Ici sont ensevelies les victimes de la révolution d'Obed Marsh. Les tombes datées d'après 1865 ont 30 % de chances de contenir des cercueils vides. On a perpétré de faux enterrements pour cacher la disparition des hybrides qui retournaient à la mer.

• 712 •
La station-service d'Innsmouth

303, South Street. Ce poste à essence avec deux pompes à main est situé juste le long de la rue, à côté d'une petite bicoque en bois. Un vieux camion à fond plat est garé à l'extérieur, il sert à livrer du bois de chauffage et du charbon à des clients locaux. La baraque, miteuse, contient deux fauteuils en bois bancales et un bureau en désordre. Derrière la station sont entreposés des fagots de bois, de grands tas de charbon et quelques outils rouillés.

Le propriétaire de la station est Ken Martin, un hybride au mauvais caractère, sur la fin de la trentaine. Bernard Slocum (602), un véritable humain, est un employé. la plupart du temps, l'un ou l'autre est de service, prêt à satisfaire le client. Mais le plus souvent, Slocum est occupé par la dure tâche que représentent les livraisons.

Si Ken Martin soupçonne les investigateurs de se mêler des affaires d'Innsmouth, il refusera de leur vendre de l'essence, prétextant ne plus en avoir. Ou bien il profitera du moment où il leur mettra du carburant pour essayer d'endommager leur véhicule. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour les empêcher de quitter la ville. Bernard Slocum, au contraire, a une dent contre les hybrides (voir 602) et il est susceptible de venir en aide aux personnages.

La station est ouverte sept jours sur sept, de 8 h à 20 h.

• 713 •
Moira Pierce, standardiste

104, Marsh Street. Cette petite maison est le foyer de l'opératrice téléphonique d'Innsmouth, une hybride de 58 ans nommée Moira Pierce. Le standard est installé chez elle, et elle le fait fonctionner de 7 h à 18 h environ, tous les jours. Il y a très peu d'appareils dans la cité, et presque jamais d'appels en provenance de l'extérieur. Son travail est donc assez facile. Elle écoute systématiquement les conversations des étrangers à la ville, et rapporte tout ce qu'elle entend aux membres de l'Ordre.

Tous les appels passent par elle, qu'ils soient entrants ou sortants. Si elle trouve que la conversation est suspecte, elle l'interrompt au milieu d'une phrase, puis prétend qu'elle ne peut pas rétablir la liaison. Il arrive qu'elle coordonne des actions d'envergure contre les fauteurs de troubles, appelant alors les policiers, l'hôtel Gilman, et même les Marsh en cas d'urgence. Elle représente le centre de communication des hybrides.

• 714 •
La Compagnie Électrique d'Innsmouth

408, Bates Street. C'est un bureau minuscule, tenu épisodiquement par des gens d'Innsmouth. Les habitants y viennent régler leurs factures ou demander une installation.

Les taudis de la rive sud

Quartier 8

C'est la zone la plus désolée et la plus déserte d'Innsmouth, un véritable bidonville constitué de douzaines de maisons aux toits en croupe, en ruine, datant du 18e siècle. La plupart sont bizarrement penchées, certaines totalement effondrées sur leurs fondations. Leurs issues sont généralement condamnées par des planches, mais çà et là, une fenêtre ouverte ou cassée semble observer les passants d'un air menaçant. Les constructions les plus solides sont les nombreux hangars en brique et en pierre, situés le long de Fish Street. Ceux qui se trouvent le long de Water Street sont plus anciens et en plus mauvais état. A la différence du quartier équivalent sur la rive nord, celui-ci est presque désert. D'ordinaire, les visiteurs n'y rencontrent pas âme qui vive.

A part State Street et Water Street, les rues n'y sont pas pavées. Il n'y existe aucun éclairage public, et les rares trottoirs y sont étroits, fissurés et bosselés.

• 801 •
La masure d'Abraham Southwick

905, Main Street. Il s'agit d'une des rares demeures visiblement habitées de cette rue. Presque en aussi mauvais état que


Abraham Southwick

les ruines abandonnées qui l'entourent, elle abrite une famille de huit personnes. Le père, Abraham Southwick, 41 ans, vit ici avec sa seconde femme, Vera, 31 ans, une mégère hybride et laide, aux yeux protubérants, et six enfants. Trois d'entre eux (Joseph, 7 ans, Absalom, 6 ans, et Anna, 4 ans), purement humains, sont issus du premier mariage d'Abraham. Les autres (Roy, 13 ans, Jack, 11 ans et Mark, 5 ans) sont les rejetons de Vera, tous illégitimes. Le couple n'a aucun enfant en commun. Ceux de Vera sont des hybrides sales et méchants qui tourmentent, battent et maltraitent ceux d'Abraham.

Ce dernier est un pêcheur, un des derniers non-hybrides de cette profession. Sa première épouse, une humaine de pure souche qu'il connaissait depuis l'enfance, fut tuée voici trois ans par un chauffard non identifié. Voulant absolument une mère pour ses enfants, il épousa l'année dernière Vera Chapman, une femme pauvre d'Innsmouth, dont il ne savait pas qu'elle charriait dans ses veines le sang vicié des Profonds. Celle-ci se révéla être l'archétype de la marâtre. Elle traite les enfants d'Abraham à peine mieux que des esclaves, alors que les siens sont libres de faire ce qui leur plaît. Le père, vaincu par la vie, n'a presque plus la force de protester. Il passe ses journées à pêcher, et ses nuits à boire jusqu'à en perdre conscience.


Vera Southwick

Des investigateurs passant par là risquent d'être abordés par un des petits garçons d'Abraham. Celui-ci, courant comme un fou dans la rue, se précipite sur un étranger pris au hasard pour se serrer contre ses jambes. Il supplie qu'on le sauve de sa terrible mère et explique de son mieux sa condition pitoyable. Si les personnages l'emmènent, ils seront accusés de kidnapping par les polices locale et fédérale. S'ils le ramènent chez lui, ils y trouveront la situation déplorable décrite ci-dessus. Vera les remerciera sèchement pour le dérangement, puis claquera la porte et commencera à corriger bruyamment et violemment le fuyard.

• 802 •
Des hangars en brique et en pierre

Sur Fish Street et Water Street. Ces constructions sont des vestiges de l'époque où Innsmouth avait encore le statut de Port de Débarquement. Dans ces vastes bâtiments carrés étaient entreposées les cargaisons rapportées d'endroits exotiques, dispersés de par le monde. Beaucoup sont encore intacts, leurs toits pentus et leurs volets en bois ayant résisté aux intempéries. La plupart sont fermés par des chaînes et des cadenas. Une plaque identifie parfois leur ancien propriétaire. Il s'agit souvent des Marsh, quelquefois des Martin, des Gilman ou des Hogg.

La majorité des hangars sont vides. Toutefois, un ou deux d'entre eux renferment encore des ballots de soie, des barils d'épices, des sacs de thé ou de café et des piles de bois de santal, tout cela en pleine décomposition et depuis longtemps oublié. Au choix du Gardien, il peut aussi y avoir d'autres marchandises, plus intéressantes – d'étranges artefacts ou bibelots, rapportés de loin et abandonnés là, dans le noir, oubliés et menaçants.

• 803 •
La maison de Joe Sargent


Joe Sargent

801, Main Street. C'est la demeure miteuse de Joe Sargent, le chauffeur du car d'Innsmouth (voir l'encadré page 48). Elle est haute et étroite, avec un étage, un toit à pignons, des volets déglingués et des carreaux brisés. Sa peinture s'écaille et vire au gris. Sur sa vieille boîte aux lettres est inscrit "SARGENT". Joe gare son car devant la maison.

Il est grand (un peu moins de 1,80 m), mince, voûté et sent le poisson. Il porte des vêtements élimés et des chaussures trop larges. Sur son crâne déformé est vissée une casquette de golf de facture médiocre. Ses yeux bleus vitreux sont globuleux et trop grands. De profonds sillons marquent les côtés de son cou. Son nez est plat, son front fuyant, ses oreilles petites à en être invisibles. Lorsqu'il sourit, ses lèvres épaisses découvrent largement de petites dents pointues et serrées. Sa peau grisâtre pèle en beaucoup d'endroits. Ses mains sont énormes, légèrement palmées. Il avance d'une démarche traînante et singulière.

Il examine attentivement tous les étrangers qui empruntent son véhicule pour se rendre à Innsmouth. Quiconque lui semble particulièrement suspect est signalé au réceptionniste de l'hôtel Gilman. Ce dernier transmet ensuite l'information aux membres de l'Ordre. Joe est un hybride loyal, prêt à aider ses semblables de son mieux. Il possède un revolver de calibre 38, qu'il laisse chez lui, et cache un démonte-pneu sous le tableau de bord de son car.

JOE SARGENT, 33 ans, chauffeur de car

FOR 11	CON 11	TAI 14	INT 13	POU 12
DEX 9	APP 8	ÉDU 8	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 35 %, spécial ; Démonte-Pneu 45 %, 1D8 + bd ; Revolver (cal. 38) 30 %, 1D10.

Compétences : Conduire Automobile 80 %, Écouter 40 %, Électricité 25 %, Esquiver 20 %, Lancer 40 %, Mécanique 60 %, Psychologie 20 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Le port

Quartier 9

La zone portuaire est délimitée d'un côté par Water Street, à l'ouest, et de l'autre par la digue de pierre, en pleine mer. Les quais pourris s'avançant sur les flots des deux côtés de l'embouchure du Manuxet font partie de ce quartier, ainsi que les hangars abandonnés construits dessus. Au sud du fleuve, sur Water Street, se dressent de vieux entrepôts en brique et en pierre datant de la fin du 18e siècle, presque tous écroulés. Le long des berges envahies par la végétation, on tombe parfois sur les décombres anguleux d'un mur ou sur un tas de vieux cailloux, dernières traces de ces bâtisses effondrées.

La digue en pierre s'effrite mais protège toujours le port de l'Atlantique féroce. Les débris d'un phare en pierre en occupent l'extrémité. Le port proprement dit est presque bouché par le limon apporté par le Manuxet. Celui-ci a également créé tout autour du port une plage de sable à présent parsemée de cabanes de pêcheurs. En de nombreux endroits, l'eau n'a pas plus de 2,50 m de profondeur. C'est pourquoi, seules les plus

petites embarcations peuvent naviguer dans le port. Quand la marée descend, il s'y crée un courant dangereux capable d'emporter tout nageur humain, aussi fort soit-il, au-delà de la digue, en pleine mer.

On n'aperçoit que très peu d'humains de pure souche dans ce quartier. Il est presque exclusivement habité par des pêcheurs hybrides à la démarche traînante et à l'air renfrogné, portant tous l'horrible *Masque d'Innsmouth*.

• 901 •
Les vieux quais

Les anciens quais signalés sur la carte sont les seuls à être encore utilisables. Les autres, surtout ceux situés au sud du fleuve, se sont depuis longtemps effondrés dans l'eau. Là où jadis mouillaient de fiers navires, il n'y a plus désormais que de petits bateaux de pêche appartenant à des hybrides. Ces quais portaient autrefois le nom de leurs orgueilleux propriétaires, mais ils sont maintenant oubliés de tous ou presque.

• 902 •
La digue en pierre

C'est une longue jetée en pierre, large de 4,50 m, qui s'avance dans la mer depuis le terrain sablonneux du nord-est de la ville. En se déposant sur son pourtour intérieur, les alluvions ont donné naissance à une petite plage de sable sur laquelle les pêcheurs hybrides ont aligné leurs grossières cahutes.

• 903 •
Des cabanes de pêcheurs

Le long des plages de sable du port vivent des pêcheurs misérables. Leurs filets, leurs casiers à homards, leurs canots, leurs huttes délabrées parsèment le rivage. Des tas d'arêtes de poissons et des restes de feux de camp témoignent de leur mode de vie. Ils pêchent le jour, soit depuis la digue, soit en mer, dans leurs petits bateaux. Ils sont environ une douzaine, seul l'un d'entre eux est vraiment humain.

Ils ne sont pas amicaux et n'aiment pas bavarder, surtout quand ils sont en plein travail. Ils ont presque tous sur eux un couteau d'un type ou d'un autre. On trouvera ci-dessous trois pêcheurs que les investigateurs sont susceptibles de rencontrer.


Harris Jakes

Harris Jakes

C'est un hybride de 40 ans, à l'air hostile, très grand et doté d'une force prodigieuse. Les lèvres épaisses, les mains palmées, coléreux, il met en garde les étrangers qui traînent dans le port. "L'est d'jà arrivé des accidents dans l'coin", dit-il. Il porte un énorme couteau de chasse, qu'il agite de manière menaçante et qu'il n'a pas peur d'utiliser. Il observe de près tout étranger flânant dans le coin, se mettant parfois à suivre ceux qui lui semblent particulièrement suspects.


Sandy Lanier

Sandy Lanier

C'est un hybride de presque 60 ans, horriblement déformé. Il ressemble à un Profond, mais il lui manque les écailles. Son aspect est vraiment effrayant. S'il surprend un investigateur dans une allée sombre ou ailleurs, ce dernier perdra 1/1D3 points de Santé Mentale. A l'instar de Jakes, il surveille de près les étrangers.

Dewey Smith


Dewey Smith

C'est le seul humain de pure souche sur le port. Jouet d'une illusion, il tient les hybrides pour les malheureuses victimes d'une étrange maladie. Dewey souffre de panzaïsme, c'est-à-dire d'une incapacité totale à voir le fantastique pour ce qu'il est. Proche de la quarantaine, il vit dans le port depuis bientôt vingt ans et affirme n'y avoir jamais rien observé qui sorte de l'ordinaire. Il a bien entendu quelques-unes des histoires bizarres qui courent sur la cité, mais pour lui, ce ne sont que des médisances. Il ne peut apporter aucune aide, aucune information aux investigateurs. Les hybrides le considèrent comme inoffensif.

• 904 •
Le vieux phare

Ses vestiges, réduits désormais à un vague amas de pierres, reposent à l'extrémité sud de la digue. Lors de sa construction, le phare faisait dix-huit mètres de haut sur six de diamètre. Il fut détruit en 1888 par une tempête monstrueuse, et on ne retrouva jamais le corps de son gardien, Paul Garrison. Quiconque fouille dans les décombres a une chance égale à POUx1 de découvrir un morceau de crâne ou de squelette humain. Creuser un peu plus permet de mettre à jour d'autres fragments d'os, mais jamais suffisamment pour qu'on identifie formellement la victime.

• 905 •
Le bureau des douanes

100, Dock Street. Cette bâtisse de la fin du 18e siècle avait autrefois fière allure, avec l'aigle orgueilleux perché au sommet de son fronton. Maintenant, comme toute la ville, elle est négligée et décrépite. La plaque dorée sur laquelle est écrit "Bureau des Douanes" est usée au point d'en être presque totalement illisible. Les fenêtres sont toutes barrées de planches. La ville ayant perdu son statut de Port de Débarquement peu de temps après la Guerre de Sécession, l'industrie navale y déclina et finit par quasiment disparaître. Les registres maritimes, les manifestes des cargaisons, les livres de taxes et tous les autres documents douaniers ont été emportés par les officiels gouvernementaux, qui ont laissé le bâtiment complètement vide. Ses deux niveaux de bureaux et d'archives ne contiennent rien d'intéressant.

• 906 •
Le vieux bassin de radoub Martin

Situé juste au nord de l'embouchure du fleuve, cette dépression peu profonde était jadis un chantier de construction et de réparation navales très actif. Il n'en subsiste plus que quelques trous d'eau stagnante, des morceaux épars de charpente pourrissante et des vestiges de quais, le long de la berge est.

S'attarder ici plus de quelques minutes attire l'attention de quelques crustacés, petits mais voraces, natifs des eaux d'Innsmouth. Une ou plusieurs de ces créatures peuvent discrètement surgir de la végétation pour attaquer un quidam sans méfiance.

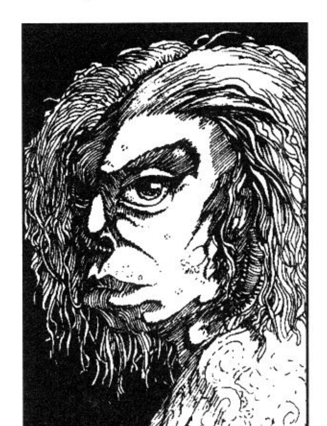
• 907 •
Le foyer des Babson

A l'est de Pierce Street. A cet endroit, sur un quai pourrissant qui s'avance au-dessus de l'eau du port, est érigé un grand hangar sans étage, habité par la famille hybride Babson. Des volutes de fumée apparaissent parfois au bout d'une cheminée

Le 100, Dock Street

rudimentaire sortant d'un mur. Si l'on s'approche, un jet réussi d'*Écouter* permet d'entendre des voix gutturales et rauques venant de l'intérieur. Il est facile de vérifier que l'endroit est habité en jetant un coup d'œil à travers une fenêtre. Mais s'ils découvrent la présence de curieux, les Babson se précipitent dehors pour les affronter, ce qui risque de donner l'alerte aux autorités locales.

Cette horrible famille comprend Margaret Babson, 42 ans, et ses sept enfants : trois adolescents (deux filles et un garçon) et quatre gamins. Ils se battent tous avec leurs poings ou des gourdins. Quelle que soit l'heure, 1D6-1 Profonds peuvent se trouver là, venus rendre une visite "conjugale".



La mère Babson

Autour du hangar, le sol est jonché d'arêtes et autres détritus. Une affreuse odeur de poisson empuantit toute la zone. A l'intérieur, couloirs et pièces sont pleins d'ordures. S'ils sont là, les Profonds et leurs "partenaires" sont vautrés dans des chambres obscures dont les fenêtres sont blanchies à la chaux, à l'arrière de l'édifice. Deux trappes dans le plancher forment un accès facile et rapide à l'eau du port, sous le bâtiment.

• 908 •
La tanière

Ce quai, un des plus grands, supporte un immense entrepôt à un étage. Le quai et l'entrepôt sont en mauvais état. Pourtant la bâtisse est fermée par un solide verrou et ses vitres sont blanchies à la chaux. En y pénétrant, on est immédiatement assailli par une odeur de mort et de pourriture. Le sol de l'étage s'est effondré. Par un trou dans le plancher, on voit l'eau, trois mètres en contrebas.

Mais les regards sont inéluctablement attirés par les larges traînées de bave noirâtre qui serpentent par terre. De grandes quantités de cette matière sont également collées aux murs et même au plafond. Un examen rapproché révèle qu'elle renferme des morceaux de chair, d'os, de tissu et de métal – les restes régurgités d'un être humain. On peut aussi y trouver un doigt humain, un pied ou une main à moitié digérés. La perte de Santé Mentale est de 1/1D6 points.

Si un personnage réussit un jet de POUx1 ou moins sur 1D100, il découvre dans un de ces amas gluants des lambeaux de tissus, une main humaine partiellement dissoute et une montre de gousset cassée, sans chaîne, marquée au nom de "Zadok Allen". S'il connaissait déjà le nom de cet homme et avait été informé de sa mystérieuse disparition, cette trouvaille lui coûte 1/1D2 points supplémentaires de Santé Mentale.

Ce hangar sert de tanière occasionnelle à un gigantesque Shoggoth. Ces vestiges poisseux sont tout ce qui reste des diverses victimes de l'horreur gélatineuse.

Les crustacés carnivores



Ces animaux étranges, dont certains atteignent trente centimètres de long, sont de types variés. Ils ressemblent à des crabes, des homards ou des trilobites préhistoriques. On les trouve généralement non loin d'une cité de Profonds.

Ils arrivent en rampant tout près de leur proie potentielle (un jet réussi de *Trouver Objet Caché* est nécessaire pour remarquer leur approche), puis referment leurs pinces ou leur gueule sur sa jambe. Ils s'accrochent alors avec obstination (FOR égale à 9) jusqu'à ce qu'on les retire de force ou qu'on les tue. Ils infligent un point de dommages par round et n'ont qu'un seul Point de Vie, mais sont protégés par une carapace de chitine de deux points. La perte de Santé Mentale pour avoir subi une attaque surprise est de 1/1D3 points.

Un jet réussi de *Biologie* ou d'*Histoire Naturelle* confirme que ces créatures ne ressemblent à aucune espèce connue.

Un jet de *Mythe de Cthulhu* réussi avertit les intrus de la nature de l'occupant des lieux. Le monstre ne se montre que si le personnage ayant le meilleur POU rate son jet de Chance. Il tue tous les non-hybrides présents puis, par habitude, commence par avaler leur tête.

LE SHOGGOTH

FOR 63	CON 34	TAI 91	INT 5	POU 9
DEX 3	Déplacement 10		PV 63	

Armes : Écrasement 90 %, 9D6 (voir texte ci-après).

Armure : Aucune, mais (a) les armes physiques ne lui infligent qu'un seul point de dommages et ne peuvent pas l'*empaler* ; (b) le feu et l'électricité ne lui font que la moitié des dégâts normaux ; (c) il régénère deux Points de Vie par round tant qu'il n'est pas mort.

Perte de Santé Mentale : 1D6/1D20 points.

Tous les individus se trouvant dans une zone de 5 mètres sur 5 mètres sont affectés séparément par l'attaque du Shoggoth. Ceux qui sont atteints doivent réussir à contrer sa FOR sur la Table de Résistance pour lui échapper et éviter ainsi les dommages dus à l'écrasement. S'ils sont plusieurs à être touchés, la FOR du monstre est également divisée entre eux. Une victime emprisonnée dans sa masse ne peut tenter une action que si elle réussit un jet de FORx1 sur 1D100.

Les alentours de la ville

Quartier 10

• 1001 •
Le cimetière de South Woods

C'est une petite zone arborée qui s'étend non loin de la limite sud-est de la ville, un peu en retrait du bord de mer. Des

L'intérieur de la tanière du Shoggoth


Nick Casper

laveurs et de cerfs – sont fixés aux sommets des piquets de la clôture. Ici vit Nick Casper, chasseur, pêcheur et trappeur émérite. C'est un personnage imposant, barbu, grand (plus de 1,80 m), pesant 100 kg. Il mène une vie calme et retirée, qu'il gagne grâce à ce que lui fournit mère nature, comme son père avant lui. Il vend ses fourrures à Rowley ou à Newburyport. Il a entendu certaines des histoires qui circulent à propos d'Innsmouth, et n'y met jamais les pieds. Il a aperçu certaines des personnes particulièrement hideuses qui y vivent, mais il pense que s'il ne se mêle pas de leurs affaires, elles ne viendront pas se mêler des siennes.

A l'intérieur de son vaste logis, il a constitué des réserves de viande séchée, de légumes et autres provisions. Tout son mobilier est fait main.

Si les investigateurs réussissent à le convaincre (grâce à la *Persuasion* ou au *Baratin*) que les habitants d'Innsmouth représentent une menace ou un danger, Nick leur offrira une aide modeste. Il pourra leur préparer des repas, leur prêter des armes à feu, les aider à poser des pièges ou les cacher chez lui. Toutefois, il n'acceptera de combattre les citadins que si ces derniers l'attaquent ou bien s'il apprend l'épouvantable vérité.

NICK CASPER, 46 ans, trappeur

FOR 15	CON 17	TAI 15	INT 13	POU 13
DEX 15	APP 9	ÉDU 9	SAN 61	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 60 %, spécial ; Couteau de Chasse 55 %, 1D4 +2 + bd ; Petit Gourdin 35 %, 1D6 + bd ; Hache de Bûcheron ou Hachette 45 %, 1D8 +2 + bd ou 1D6 +1 + bd ; Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 85 %, 2D6 +4.

Compétences : Connaissance d'Innsmouth 20 %, Discrétion 55 %, Dissimulation 70 %, Écouter 65 %, Esquiver 45 %, Grimper 55 %, Histoire Naturelle 45 %, Lancer 65 %, Mécanique 45 %, Navigation 30 %, Pêche 55 %, Poser des Pièges 70 %, Premiers Soins 40 %, Sauter 45 %, Se Cacher 50 %, Suivre une Piste 65 %, Trouver Objet Caché 80 %.


Fish-Head Rock

• 1007 •
La voie de chemin de fer abandonnée

Cette voie ferrée, qui part vers Rowley, fut abandonnée en 1889. Il n'en reste plus que le pont en ruine passant sur le Manuxet (celui qui ressemble à une écurie) et les rails rouillés qui traversent le marais salant. Des poteaux télégraphiques, piteux, penchés, dépouillés de leurs fils, les accompagnent en zigzaguant.

• 1008 •
La décharge municipale

Cet endroit pestilentiel est situé à la limite du marais salant, au bout d'une route défoncée, émaillée d'ornières. C'est ici, dans cette zone de dunes, de marécages, de ruisselets, que la cité d'Innsmouth se débarrasse de ses déchets. Le jour, les lieux appartiennent aux corbeaux et aux mouettes ; la nuit, ils grouillent de ratons laveurs, d'opossums et de rats.

• 1009 •
Le hameau de Boynton Beach

A un peu plus d'un mile (1,6 km) au sud-est d'Innsmouth, s'étend une large bande de terrain sablonneux, coincée entre la mer et des falaises de pierre hautes de cinq mètres. On appelle cet endroit Boynton Beach. Une demi-douzaine de pêcheurs humains y ont élu domicile, avec leurs familles. Un chemin courant au sommet des falaises relie la petite communauté à la route d'Arkham.

Ces gens simples restent à l'écart de la cité et, quand ils se trouvent en mer, loin du Récif du Diable. Ils sont extrêmement pauvres. Pourtant, ils préfèrent aller vendre leurs prises aux conserveries industrielles de Gloucester plutôt que de les apporter à Innsmouth, plus proche et plus pratique. Ils se méfient a priori des étrangers, mais une fois certains que ceux-ci ne sont pas des gens de la ville, ils leur conseillent prudemment de l'éviter.

Leur chef non officiel est Cory Weston, un pêcheur grisonnant de 37 ans. A l'instar des autres, il met en garde les voyageurs contre les dangers d'Innsmouth, mais refuse de les aider d'une façon concrète.

Compétence particulière : Connaissance d'Innsmouth 30 %.

Fish-Head Rock

Près de l'extrémité nord de la plage, se dessine un promontoire rocheux escarpé, grossièrement taillé en forme d'un gigantesque buste de grenouille ou de poisson, dont le cou serait nanti d'ouïes. La tête, étroite, possède une paire d'yeux énormes et une bouche imposante. La légende veut que ce roc eût été sculpté voici bien longtemps, par des Indiens. Un jet d'*Anthropologie* ou d'*Archéologie* réussi permet de confirmer cette hypothèse. L'état d'érosion de l'ensemble montre à l'évidence que la sculpture a, au minimum, plusieurs siècles d'existence. Il est impossible d'obtenir une datation précise, mais un jet réussi de *Géologie* lui donne entre quinze et vingt siècles. Les pêcheurs, gens superstitieux, évitent cet endroit à tout prix. Ils affirment qu'il est hanté et certains font le signe de la croix quand ils passent à côté.

Une tribu indienne, depuis longtemps oubliée, y adorait jadis des "démons sortant de la mer". Quelques fragments de récits relatifs à cette peuplade ont traversé le temps, selon lesquels elle pratiquait des sacrifices humains. Une de ces histoires raconte que la tribu a fini par disparaître en rejoignant ses dieux dans une grande cité sous la mer, et que ceux-ci lui ont révélé les secrets de la vie éternelle.

Ce promontoire était en fait un moyen d'invoquer les Profonds de Y'ha-nthlei. Il l'est toujours : il suffit de toucher la pierre en se tenant dans l'eau pour déclencher automatiquement le sortilège – et perdre trois Points de Magie. En moins

arbres aux formes torturées, chétifs, hérissés d'épines, protègent du soleil des pierres tombales branlantes. Il s'agit du plus récent des cimetières d'Innsmouth, ouvert vers 1830. Le chemin irrégulier et souvent impraticable qui y mène depuis Water Street, appelé South Woods Road, le traverse puis rejoint la route d'Arkham, qui est le prolongement de Federal Street.

L'endroit est presque envahi par la végétation, mais on continue à l'utiliser pour la plupart des enterrements d'Innsmouth. Les tombes sont négligées et recouvertes de mauvaises herbes. Beaucoup de leurs pierres sont tombées et certaines sont ensevelies sous un enchevêtrement de ronces. Une odeur nauséabonde de poisson pourri empuantit l'atmosphère. La nuit est pleine des croassements des grenouilles du ruisseau voisin, tandis qu'une brume verdâtre, à peine visible, plane au--dessus du sol.

On ne voit pratiquement jamais personne ici, bien qu'Otis Fuller, le fossoyeur (610) soit supposé venir y jeter un coup d'œil une fois par jour.

Bon nombre des sépultures appartiennent à des hybrides, et il existe 40 % de chances qu'un cercueil pris au hasard ne renferme que des pierres ou des bûches. Autrefois, les gens d'Innsmouth faisaient de gros efforts pour dissimuler les départs des hybrides disparaissant sous la mer. Ils allaient jusqu'à établir de faux certificats de décès et creuser des tombes pour des cercueils vides. Ces pratiques sont désormais tombées en désuétude.

Un examen attentif des pierres tombales révèle qu'il y eut beaucoup de morts en 1846. On peut présumer qu'il s'agit des victimes de la "peste" et des émeutes qui secouèrent la ville cette année-là.

• 1002 – 1003 •
Des fermes isolées

Quelques vieilles fermes sont éparpillées le long des petites routes qui entourent la ville. Certaines remontent à la fin du 17e siècle, et la majorité sont désertées, car le sol sablonneux et stérile de la région a depuis longtemps découragé la plupart des candidats paysans. Quelques-unes se sont effondrées et sont tout juste discernables parmi les hautes herbes. Les autres sont encore debout, mais leurs vitres sont cassées et leurs toits affaissés. Celles qui sont abandonnées sont identifiées sur le plan par le numéro 1002.

Les rares fermes encore habitées y sont marquées "1003". Leurs occupants sont des familles humaines de pure souche, misérables, qui survivent difficilement grâce à quelques cultures, la pêche et la chasse. Ce sont des gens timorés qui ne se rendent quasiment jamais en ville et ils conseillent aux étrangers de s'en tenir à l'écart. Ils n'en connaissent pas grand chose de précis, mais elle inspire à tous crainte et dégoût.

• 1004 •
Annie Pernell



Annie Pernell

Cette ferme en très mauvais état est pourtant visiblement habitée, comme en témoigne le potager bien tenu qui se trouve à l'arrière. Quiconque se rapproche un peu trop de la maison entend la voix rauque d'une vieille femme crier cet avertissement : "Fichez-moi l'camp d'ici tout d'suite ou j'tire ! J'vous vois, espèces de bâtards ! Filez !".

Toute hésitation de la part des investigateurs incite l'occupante des lieux à décharger le fusil de chasse à deux canons (cal. 20) que lui a légué son défunt mari. Elle n'a que 5 % de chances d'atteindre sa cible, et l'arme, chargée au gros sel, ne provoque que 1D3 points de dommages.

Cette vieille femme myope s'appelle Annie Pernell. Veuve, elle vit seule ici depuis la mort de son mari, Lester, survenue il y a dix ans. Elle n'ignore pas ce qui se passe en ville, mais sa vision est tellement mauvaise qu'elle ne distingue pas les hybrides des humains. C'est pourquoi il lui arrive de tirer sur des voyageurs innocents, les confondant avec les monstres métissés. Si les personnages parviennent à la convaincre que leur sang est pur, elle se radoucit un peu et accepte de répondre à quelques questions. Elle parle des "bâtards" d'Innsmouth et de "comment les gens y sont devenus abominables" depuis la Guerre de Sécession. Elle dit que tout cela a "què'qu'chose à voir" avec le Récif du Diable et avec "c'vieux suppôt d'Satan d'Obed Marsh, maudit soit-il !".

Sa maison est pleine de vieilleries, et on peut même y découvrir, dans le grenier, une collection presque complète du *Courrier d'Innsmouth*, dont la lecture ajoute 3D8 % à la compétence *Connaissance d'Innsmouth*. Si un investigateur réussit un jet de POUx1, Annie la mentionne en passant. Elle accepte de s'en séparer pour 10 petits dollars.

Compétences particulières : Connaissance d'Innsmouth 25 %, Cuisine 80 %, Fusil 5 %.

• 1005 •
Un hybride rabougri

A proximité de l'intersection de South Woods Road et de la route d'Arkham, en retrait de la route, se dresse une ferme apparemment déserte. Ses communs, en ruine, sont réduits à un amoncellement de bois d'où émergent quelques morceaux de madriers.



L'hydride rabougri

Elle abrite une créature à moitié humaine, un hybride anémié qui n'a jamais achevé sa transformation en Profond, couvert de haillons. Il ne sort qu'à la nuit tombée, pour rôder dans Marshy Creek ou le cimetière de South Woods, à la recherche de petits animaux à manger. Attaquer un voyageur isolé peut le tenter, mais il fuit devant les groupes, tremblant d'une manière pitoyable s'il est acculé.

Il peut porter une morsure et deux coups de griffes à chaque round. Si ces deux derniers touchent au même round, il infligera automatiquement 1D3 points de dommages de morsure à chaque round suivant, tant qu'on ne l'aura pas tué ou qu'on ne lui aura pas fait lâcher prise (par un jet de FOR contre FOR réussi).

L'HYBRIDE RACHITIQUE

FOR 9	CON 9	TAI 8	INT 10	POU 10
DEX 16	APP 1	ÉDU NA	SAN NA	PV 9

Armes : 2 Griffes 45 %, 1D4 chacune ; Morsure 30 %, 1D3.

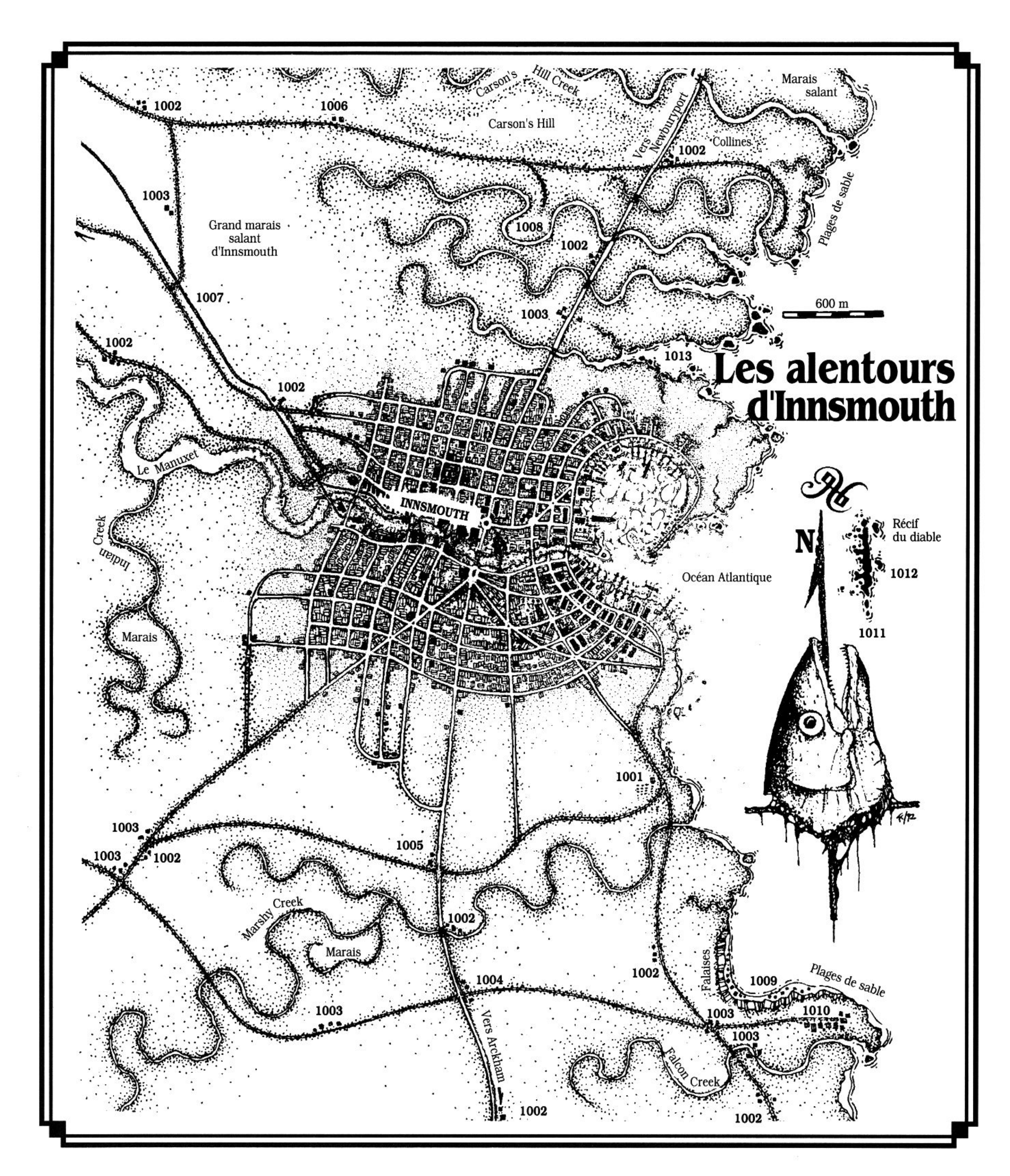
Armure : 1 point de peau écailleuse.

Compétences : Discrétion 95 %, Écouter 55 %, Esquiver 70 %, Nager 75 %, Se Cacher 80 %, Suivre une Piste 60 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Perte de Santé Mentale : 1/1D4 points pour voir cette malheureuse créature à moitié poisson.

• 1006 •
Nick Casper

Cette cabane tout en longueur est ornée de fourrures d'animaux de toutes sortes, suspendues aux extrémités du toit. Des crânes blanchis par le soleil – surtout des restes de ratons



de 2D6 minutes, 2D3 Profonds apparaissent à la surface. Ils attaqueront vraisemblablement tous ceux qui ne leur rendront pas l'hommage qui convient.

• 1010 •
Le village de Falcon Point

Le minuscule village de *Falcon Point* (*litt.* : la pointe des faucons) se situe sur la côte, au sud d'Innsmouth. Il tire son nom des nuées de faucons pèlerins, de gerfauts et d'émerillons tournoyant dans les airs, au-dessus des falaises et des rochers. Il est constitué d'une douzaine de petites maisons abritant quelque quarante ou cinquante personnes. On n'y trouve aucun commerce. Les habitants vont faire leurs modestes achats à Ipswich ou ailleurs, le long de la côte. Ils se rendent rarement à Innsmouth.

Qu'ils soient jeunes ou vieux, ces marins intrépides savent que la ville est maudite. Ils acceptent volontiers de parler aux étrangers autour d'un café brûlant – surtout si celui-ci est arrosé de whisky. Ils rapportent l'histoire d'Enoch Conger, un pêcheur qui prétendait avoir attrapé une sirène, une nuit, au large du Récif du Diable. Une autre nuit, bien des années plus tard, alors qu'il avait pris sa retraite, il disparut de sa cabane.

Si les personnages ont fourni la boisson, un des vieux loups de mer leur raconte que ce matin-là, lorsque le vieux Conger fut porté manquant, on découvrit des empreintes fraîches partant de sa maisonnette en direction de la mer – des empreintes de pieds palmés. Un autre ajoute que récemment, l'un d'eux jura

avoir aperçu le disparu en train de nager en compagnie de gens à l'apparence étrange, au-delà du Récif du Diable. La plupart des pêcheurs rient de cet ajout, sauf un qui déclare que seul le vieux Jedediah Harper connaît vraiment la vérité. En entendant ce nom, les autres se taisent.

Compétence particulière : Connaissance d'Innsmouth 25 %.

Jedediah Harper



Jejediah Harper

C'est l'ancien chef du village, jadis ami du disparu. De santé fragile, il ne navigue plus, demeurant dans sa maison bien tenue, située un peu à l'écart des autres. Il se montre assez sec avec les étrangers et refuse de discuter d'Innsmouth, de Conger ou de tout autre sujet voisin. Il dit aux investigateurs qu'il faut être fou pour croire aux sornettes que débitent les pêcheurs. Pour lui, rien de tout ceci n'est vrai. Un jet de *Psychologie* réussi indique qu'il ment, mais il est impossible de poursuivre la conversation avec lui ou de lui soutirer des informations. Par la suite, les personnages peuvent apprendre qu'autrefois, Harper aimait bien, lui aussi, inventer et conter des histoires. Mais un jour, juste après qu'il eut prétendu avoir vu Conger nager au large du Récif du Diable, les Marsh d'Innsmouth lui rendirent visite. C'est à partir de ce moment qu'il cessa définitivement de naviguer et de parler du disparu ou de la ville. La rumeur dit que les Marsh achetèrent son silence.

Compétence particulière : Connaissance d'Innsmouth 50 %.

• 1011 •
Le Récif du Diable

On attribue la paternité du nom de ce récif au capitaine John Smith qui, dans son *Portrait de la Nouvelle-Angleterre* (1616), raconte comment il débarqua sur une barrière de récifs noirâtres, au large de la côte du Nouveau Monde, et comment il y découvrit des cavernes obscures aux parois gravées d'étranges motifs. "Ceci ne peut être que le récif du Diable lui-même", écrivit-il.

Tout étranger s'en approchant de jour est épié par plusieurs habitants d'Innsmouth, postés sur la digue et sur la grève, tant qu'il ne s'en éloigne pas. De plus, après une expédition de ce type, les curieux sont surveillés de près par toute la ville. La nuit, des jets réussis de *Se Cacher* (et l'utilisation judicieuse de lampes) peuvent leur éviter d'être espionnés par les hybrides, mais un échec risque de signifier une mort immédiate aux mains des Profonds ou comme repas du Shoggoth.

Le récif est une chaîne presque continue de rochers noirs glissants qui, sans être très hauts, restent visibles même lors des plus fortes marées. Quiconque l'explore à pied doit réussir un jet de DEXx5 (DEXx2 la nuit), sinon il glisse et tombe. La chute occasionne au moins 1D2 points de dommages, peut-être plus en cas de *maladresse* (jet de 96-00). Certains des objets transportés peuvent se briser.

Lorsqu'un groupe d'investigateurs se rend sur le récif, celui qui a le plus fort POU doit réussir un jet de Chance. Un échec signifie que des Profonds épient le moindre de leurs gestes, avant d'aller prévenir Robert Marsh à l'Ordre Ésotérique de Dagon. Celui-ci prendra alors les mesures appropriées à l'encontre des intrus.

En outre, au cours de cette exploration, tout personnage ratant un jet de Chance risque d'être assailli, à un moment ou à un autre, par un ou plusieurs crustacés carnivores (voir en 906), qui jaillissent d'une flaque ou d'une crevasse pour attaquer l'imprudent.

A : Il s'agit d'une succession de grottes, sur les parois intérieures desquelles sont gravés des symboles qu'on peut identifier (par un jet réussi d'*Archéologie*, d'*Anthropologie* ou d'*Histoire*) comme étant des runes nordiques. Une petite portion est encore lisible. Si les investigateurs parviennent à la traduire, ils obtiennent le résultat suivant :

"Thorval et... avons passé l'hiver ici... dehors par les rejetons diaboliques des filles de Ran... les avons vaincus en 1004 après J.-C. mais avons repris la mer..."

B : Ces cavernes sont gravées de motifs sculptés que la réussite d'un jet de *Mythe de Cthulhu* désigne comme étant des glyphes de R'lyeh, la langue écrite des Profonds. Si quelqu'un sait les déchiffrer, ce qui est assez improbable, il peut y lire des récits mythologiques des Profonds. Il lui en coûte 1D4 points de Santé Mentale et sa compétence *Mythe de Cthulhu* augmente de 4 %.

Un jet de *Trouver Objet Caché* réussi permet de détecter dans le sol une étroite et profonde fissure dont on n'aperçoit pas le fond. Ce passage glissant s'élargit rapidement pour révéler une volée de marches usées s'enfonçant dans l'obscurité. Tout ceux qui descendent ce tortueux escalier en colimaçon doivent réussir un jet de DEXx5 pour éviter de déraper et tomber. Après deux heures de trajet, ils arrivent dans une grotte située à l'intérieur de la zone respirable (les poches d'air) de Y'ha-nthlei (voir le point D de l'entrée 1012).

C : Chacune de ces deux cavernes est agrémentée de sculptures en bas-relief représentant des humanoïdes aux allures de batraciens en train de nager, de se battre, de s'accoupler ou de se livrer à d'autres activités parfois naturelles, parfois blasphématoires. Quiconque examine ces dessins gagne 2 % en *Mythe de Cthulhu* et perd 1D3 points de Santé Mentale.

Un jet réussi de *Trouver Objet Caché* signifie la découverte d'une ou deux empreintes de pied palmé, ce qui occasionne une perte de 0/1 point de Santé Mentale. Un bon jet de *Mythe de Cthulhu* identifie la trace d'un Profond.

D : A cet endroit-là sont creusées dans le corps du récif une suite de grottes souterraines souvent fréquentées par les Profonds. L'une d'elles, assez petite, sert à emprisonner les captifs destinés aux sacrifices. On les enchaîne à des anneaux de fer scellés aux parois, et on les laisse passer leurs dernières heures ici, à désespérer dans l'obscurité humide et glaciale. Puis, le moment venu, on les jette aux Profonds.

E : Cette caverne est destinée au rangement des robes de cérémonie, des dagues, des torches et de tout l'attirail utilisé pour accomplir les rites de l'Ordre Ésotérique. Elle se prolonge jusqu'à un tunnel immergé menant à Y'ha-nthlei.

F : Cette autre grotte ouvre sur un tunnel similaire, qui conduit tout au fond de la mer. Ce genre de passage permet aux Profonds de surprendre d'éventuels intrus.

Rappel : il existe également un souterrain non immergé qui pénètre dans les profondeurs du récif (voir en B).

X : C'est dans ces parages que l'on risque d'être attaqué par un ou plusieurs crustacés carnivores.

• 1012 •
Y'ha-nthlei

Au fond d'un abîme éternellement obscur, au pied du Récif du Diable, s'étend la sombre Y'ha-nthlei. La vaste et antique cité des Profonds est située à plusieurs centaines de mètres en dessous de la surface. C'est une métropole sous-marine gigantesque, de plusieurs kilomètres de diamètre, hérissée de flèches recouvertes d'algues et de structures coralliennes. Des milliers de Profonds se déplacent à la nage entre ses palais d'origine naturelle, illuminés par une vie microscopique phosphorescente. Des voûtes titanesques y abritent de mystérieux occupants. Des jardins de corail à l'aspect lépreux entourent des bâtiments en pierre noire, ornés de fenêtres mais dépourvus de porte. La cité est constellée de plantes marines de très haute taille évoquant des arbres. Les poissons eux-mêmes sont

d'un autre monde : habitués des grandes profondeurs, dotés de dents aiguisées, ce sont des monstres que les habitants de la surface ont rarement l'occasion d'apercevoir. Le sol grouille de crustacés de toutes tailles et formes, qui semblent eux aussi étrangers à notre planète. D'immenses et gracieuses méduses se laissent dériver dans le courant, exposant leur mortelle beauté. Si un personnage a la malchance de contempler le spectacle hallucinant de Y'ha-nthlei, il perd 1D3/2D6 +1 points de Santé Mentale.

Il serait toutefois étonnant que des humains de pure souche aient la possibilité de simplement apercevoir la cité des abysses. L'équipement de plongée dont peuvent disposer les investigateurs est incapable de supporter les pressions qui règnent à cette profondeur. Il est par contre envisageable que certains d'entre eux, particulièrement courageux ou inconscients, utilisent le tunnel secret du Récif du Diable ou le Portail magique situé dans le quartier général de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Chacune de ces voies d'accès donne sur une caverne décrite dans les paragraphes suivants.

Les poches d'air de Y'ha-nthlei

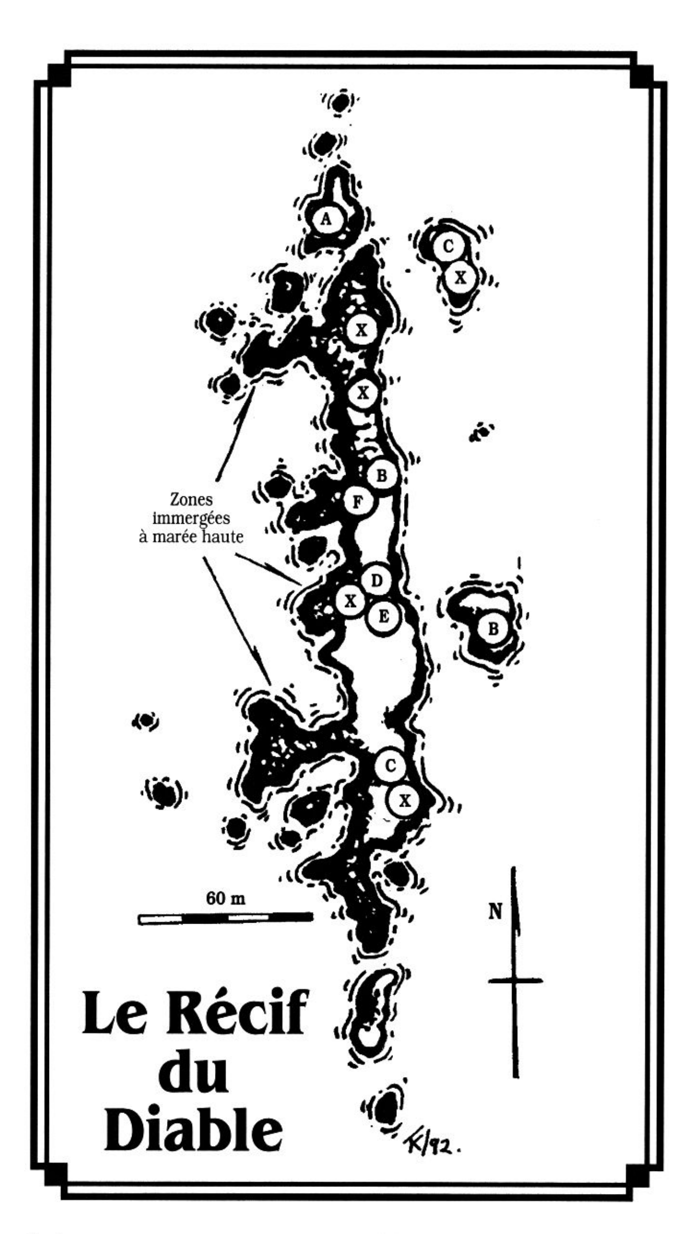
Il s'agit de salles remplies d'air à pression normale. Elles servent à accueillir, soit des prisonniers, soit des hybrides venus visiter la cité mais pas encore complètement prêts à y vivre.

Le plan (page suivante) représente un ensemble typique de poches d'air, incluant deux flèches (A/B/C, K/L/M/N), une bâtisse en forme de dôme (H, J) et quelques autres pièces adjacentes. Toutes les parois sont faites d'une matière étrange, une sorte de pierre visqueuse alternativement verte, noire et grise.

A : C'est dans cette pièce, dernier étage d'une flèche pyramidale de trois niveaux, que mène le Portail magique à double sens de l'Ordre Ésotérique, dont l'emploi nécessite la dépense d'un Point de Magie et la perte d'un point de Santé Mentale. Un simple coup d'œil révèle la présence d'autres Portails sur les parois de cette salle. Leurs destinations humains sont laissées au choix du Gardien, mais, au moins l'un d'entre eux est un Portail à sens unique qui dépose ses utilisateurs sur un coin isolé de plage, à quelques kilomètres au nord d'Innsmouth. Un ou deux autres ne fonctionnent pas, car leurs lieux de destination sont en ruine. Enfin, certains des Portails à sens unique ne servent qu'aux arrivées, les autres qu'aux départs. Les murs sont en pierre travaillée, les quatre coins sont prolongés par des balcons. Vus de l'extérieur de la flèche, ils ressemblent à des épines orientées vers le haut, d'un bleu-vert translucide, légèrement phosphorescent. La vision de cauchemar qu'on a de la cité à travers ces "fenêtres" fait perdre 1D3/2D6 +1 points de Santé Mentale. La seule ouverture qui rappelle une fenêtre normale est en fait une porte magique sous-marine, utilisée par les Profonds pour entrer et sortir des poches d'air, à travers laquelle l'eau ne peut pas passer. Son contact est caoutchouteux. La traverser coûte un Point de Magie et un point de Santé Mentale. Hélas, les êtres humains qui se retrouvent de l'autre côté, en plein océan, ne sont pas adaptés aux pressions fantastiques qui y sévissent. Aussi doivent-ils réussi un jet de CONx1 pour chaque round passé à l'extérieur ou perdre 1D20 Points de Vie. La réussite d'un jet de *Nager* est requise pour franchir la porte magique dans l'autre sens, ce qui coûte de nouveau un Point de Magie et un point de Santé Mentale. Dans le sol de la salle s'ouvre un escalier en pierre qui descend vers les niveaux inférieurs, B puis C.

B : Cette pièce est envahie par un fouillis invraisemblable de coraux, d'algues et de plantes inconnues. Un jet réussi de *Biologie* ou d'*Histoire Naturelle* indique que ces plantes ne sont pas d'origine terrestre, et certaines sont d'ailleurs plus animales que végétales. Les investigateurs qui les examinent perdent 0/1D3 points de Santé Mentale. Quoique d'apparence bizarre, elles ne sont pas dangereuses.

Les balcons transparents en forme d'épines du niveau supérieur font saillie dans les coins de ce curieux jardin. Un escalier permet de poursuivre la descente vers les profondeurs de la flèche. Dans une des parois s'ouvre un passage ressemblant à une espèce de tube translucide qui ondule dans l'océan. Il mène au niveau supérieur (J) d'un édifice compact en forme de demi-sphère. Le conduit est caoutchouteux au toucher. Il se



balance et tressaute un peu quand les personnages l'empruntent, ce qui leur coûte 0/1 point de Santé Mentale. Depuis ce passage, la majeure partie de la cité des abysses est visible, ainsi que le fond de l'océan, très loin au-dessous.

C : Cette pièce est située à la base de la pyramide. Elle n'a rien de notable, si ce n'est l'escalier qui monte vers les étages supérieurs, les deux corridors en pierre qui percent deux parois opposées, et la porte qui en orne une troisième. Un Profond au moins y est présent, et il y a 25 % de chances qu'il s'en trouve 2D3. Ils attaquent s'ils ne sont pas inférieurs en nombre aux intrus. Toutefois, ils fuient vers le temple (H) ou la porte magique la plus proche s'ils perdent plus de la moitié des leurs.

D : C'est une caverne tout en longueur, pleine d'étonnantes structures rocheuses et animée d'une vie végétale et animale étrangère. Un jet de *Biologie* réussi fait remarquer quantité d'espèces de crustacés, de coraux et de vers marins totalement inconnues à ce jour. Cette grotte possède deux accès. Le premier est un corridor de pierre menant au bas de la flèche en forme de pyramide. Le second est le tunnel glissant en provenance du Récif du Diable (voir le point B de l'entrée 1011). Chacun de ces accès est caché par une concrétion de corail pourpre, et un jet réussi de *Trouver Objet Caché* est indispensable pour le découvrir. La montée vers le Récif du Diable prend trois heures.

La caverne est illuminée par de petites algues phosphorescentes accrochées aux parois, stalactites et stalagmites. Plusieurs fenêtres permettent d'observer le fond marin environnant. Une sorte de grand polype se cache près d'une colonne, camouflé pour se confondre avec la pierre. Un jet réussi de

Trouver Objet Caché signifie qu'on l'aperçoit et qu'on l'évite. Cette créature a un corps en forme de fût, d'un mètre de haut, surmonté d'innombrables tentacules de deux mètres de long, entourant une bouche béante dépourvue de dents. Elle s'attaque à tout ce qui s'approche d'un peu trop près.

LE POLYPE

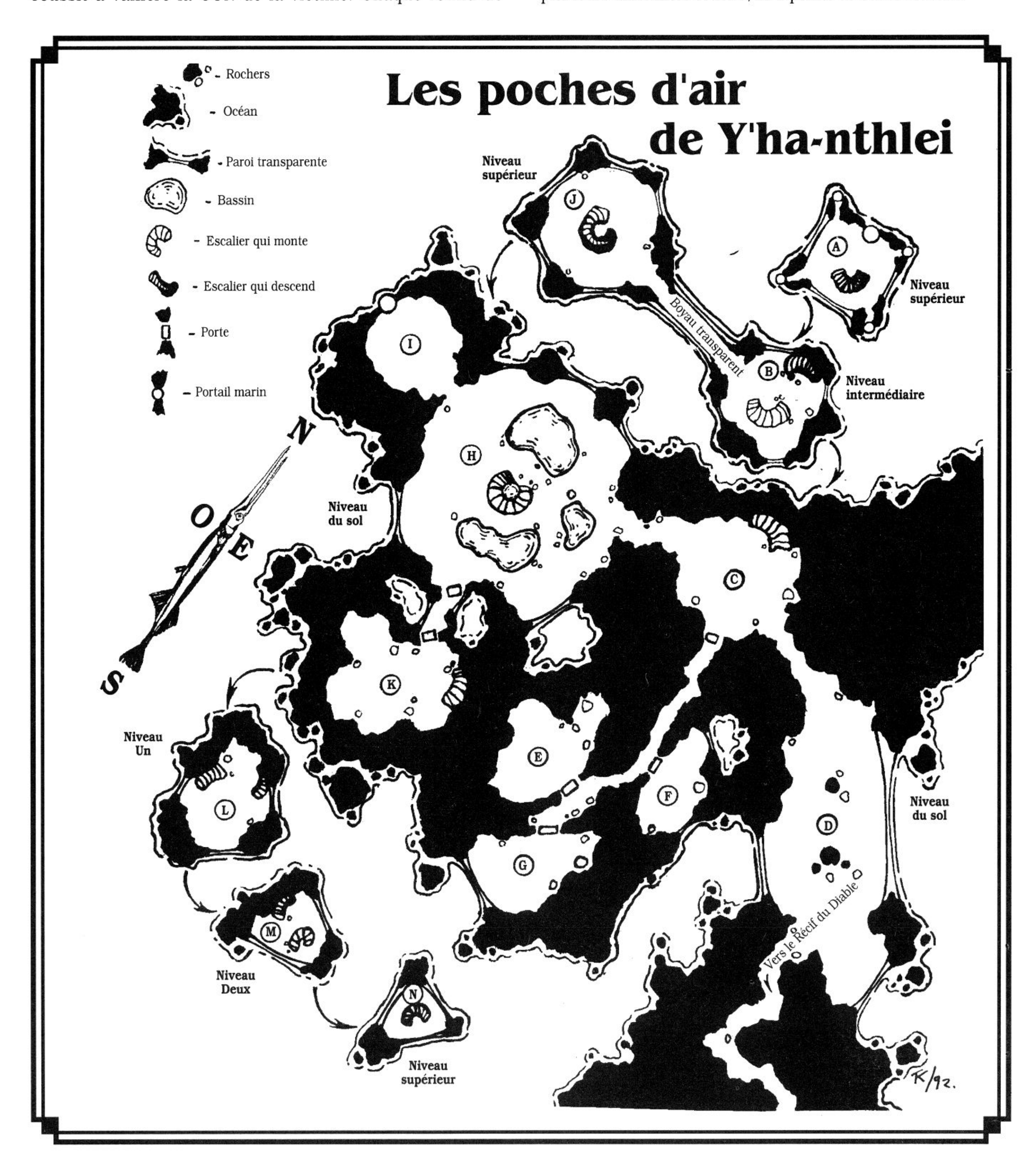
FOR 12	CON 17	TAI 10
DEX 6	Déplacement 0	PV 14

Armes : Tentacules (1D6 par round) 35 %, chacun fait 1D6 points de dommages par round. Un jet de FOR contre FOR est requis pour s'en libérer. En outre, chaque appendice sécrète un poison léger, de TOX 6, qui induit une paralysie totale s'il réussit à vaincre la CON de la victime. Chaque round de contact supplémentaire augmente la Toxicité (6, 12, 18, etc.). La paralysie se dissipe au bout de (25 – CON) minutes.

Perte de Santé Mentale : 1/1D4

La porte située au sud de la salle C, à la base de la pyramide, s'ouvre sur un autre corridor de pierre conduisant à trois cavernes marquées E, F et G. Ces pièces au plafond voûté sont fermées par des portes en bois, garnies d'un judas. Elles abritent des hybrides pour qui la transformation en Profond est difficile. Certains sont suicidaires, d'autres fous à lier et la plupart souffrent atrocement de leurs bouleversements physiologiques.

E : Cette grotte contient les hybrides les plus "humains", au nombre de 1D6-1. Être le témoin de leurs souffrances et contempler leurs difformités coûte 0/1D2 points de Santé Mentale.



F : Celle-ci renferme 1D4-1 hybrides un peu plus avancés dans leur métamorphose. La perte de Santé Mentale induite par la vue de ces pauvres diables est de 0/1D3 points.

G : C'est là que sont gardés les pires de tous – des créatures sauvages et bestiales, autrefois humaines, désormais très proches de la fin de leur transformation. Leur nombre est de 1D3-1. Les voir coûte 0/1D6 points de Santé Mentale. Quiconque est fait prisonnier par les Profonds sera probablement placé dans une de ces geôles pour distraire les hybrides, subissant ainsi deux pertes consécutives de Santé Mentale : la première pour voir les monstres et la seconde pour être enfermé avec eux. Ils sont nourris une ou deux fois par jour par un Profond femelle.

H : Cette caverne constitue la partie inférieure du bâtiment compact en forme de dôme. Elle se trouve sur le fond de l'océan. Un grand nombre de "fenêtres" ressemblant à des épines percent ses parois incurvées. Son plafond culmine à cinq mètres de haut, une eau fétide suinte de ses murs gluants. Sur toute sa circonférence sont gravés des glyphes de R'lyeh et d'énormes bas-reliefs. Ces derniers représentent des créatures octopoïdes vaguement anthropomorphes combattant d'autres monstres au corps en forme de barrique, d'aspect végétal. Un jet réussi en *Mythe de Cthulhu* identifie respectivement des Larves Stellaires de Cthulhu et des Choses Très Anciennes. Déchiffrer les glyphes fait perdre 1D6 points de Santé Mentale et ajoute 1D4 % en *Mythe de Cthulhu*. Au centre de la salle se dresse un énorme pilier de roche noire strié, dégoulinant d'eau. A l'intérieur de ce pilier, un escalier en colimaçon grimpe à l'étage supérieur.

Des bassins de méditation, creusés dans le sol de ce temple, servent aux Profonds à se rapprocher des rêves du Grand Cthulhu. La première fois que les investigateurs pénètrent dans cette pièce, ils voient un Profond flottant sur le ventre dans un de ces bassins. S'il est agressé de quelque manière que ce soit, il sort en trébuchant de l'eau et attaque. Ses Points de Vie sont doublés car son exaltation religieuse subsiste pendant le combat. Il essaie d'empoigner les intrus et de les projeter dans le bassin le plus proche. Quiconque tombe dans un bassin doit tenter un jet de POUx2 par round. Un échec signifie que l'infortuné, saisi d'une vision fugitive des rêves maléfiques de Cthulhu, perd 1/1D6 points de Santé Mentale. La réussite d'un jet de *Nager* est nécessaire pour sortir d'un bassin. Chaque round où ce jet est raté, on subit une nouvelle perte de Santé Mentale.

Au sud de la salle, une porte épaisse donne sur un couloir de pierre qui mène à la tour des invités (K à N). Si le Gardien désire étendre la surface des poches d'air de Y'ha-nthlei décrites ici, il peut ajouter des ouvertures à un niveau quelconque du temple et ainsi relier ce dernier à des lieux qu'il a lui-même créés.

Le Portail du Changement – une option

Certains Gardiens particulièrement perfides auront remarqué que dans le livre de règles de L'Appel de Cthulhu, la description du sortilège Création de Portail mentionne que "certains Portails sont capables d'altérer l'organisme de ceux qui les traversent afin de les adapter à l'environnement de leur destination". S'il le souhaite, le Gardien peut donc faire effectuer à chaque investigateur qui utilise le Portail de l'Ordre Ésotérique de Dagon pour se rendre à Y'ha-nthlei un jet sous POUx5. Un échec signifie que la magie employée pour créer le Portail a réveillé, d'une façon ou d'une autre, certains gênes "dormants" du personnage et que le sang de celui-ci est désormais souillé par celui des Profonds. Il commence lentement à se transformer, ce qui ne deviendra visible que tardivement. Identifier le début de la métamorphose coûte 2D4 +1 points de Santé Mentale au malheureux affecté et 1/1D6 points à ses compagnons. Au fur et à mesure que les changements se font plus importants, les pertes en Santé Mentale s'accroissent.

Remarques sur le combat

Le moins qu'on puisse dire est qu'un combat à l'intérieur des poches d'air de la cité des abysses n'est pas improbable. Mais les balles perdues peuvent s'y révéler mortelles. Pour chaque projectile qui rate sa cible, le tireur doit réussir un jet de Chance, sinon, il touche une fenêtre. Dans ce cas, on calcule les dommages comme d'habitude. Pour chaque dizaine de points de dommages encaissés par la fenêtre, celle-ci a 1 % de chances de se fissurer. Si c'est le cas, la formidable pression extérieure la fait alors lentement se bomber, sa résistance ayant été affaiblie, puis l'eau s'engouffre à l'intérieur de la pièce et tue tous ceux qui s'y trouvent. La fenêtre cède 10D10 rounds après avoir été fissurée.

I : Il s'agit d'une petite construction sphérique, occupée par des Profonds qui attaqueront sans pitié s'ils surprennent les investigateurs dans la salle attenante (H). Ils sont toujours 2D3, et l'un d'entre eux connaît 1D3 sortilèges. Le seul détail notable de la pièce est une porte magique sous-marine, au toucher caoutchouteux (voir description en A).

J : Cette pièce, au niveau le plus élevé du temple, renferme un étrange jardin (comme celui décrit en B). Ici, le corail lépreux étend ses vrilles jusqu'au plafond hémisphérique, neuf mètres au-dessus du sol. Des crissements inquiétants devraient alerter les personnages. Ces bruits proviennent de répugnants et étranges crustacés, identiques à ceux qui infestent certaines parties d'Innsmouth (voir 906). Un jet de *Trouver Objet Caché* réussi permet de détecter leur présence avant qu'ils passent à l'attaque. S'ils le font, c'est en masse, et de bons jets d'*Esquive* sont alors indispensables pour s'échapper sains et saufs de la caverne. Un échec signifie que l'investigateur concerné est assailli par 1D6 de ces horreurs grouillantes. La perte de Santé Mentale, de 1/1D6 points, n'est pas aggravée par des attaques réussies. Ces créatures ne poursuivent pas ceux qui sortent du jardin. L'usage du feu ou d'explosifs leur fait évacuer les lieux pour 2D6 minutes.

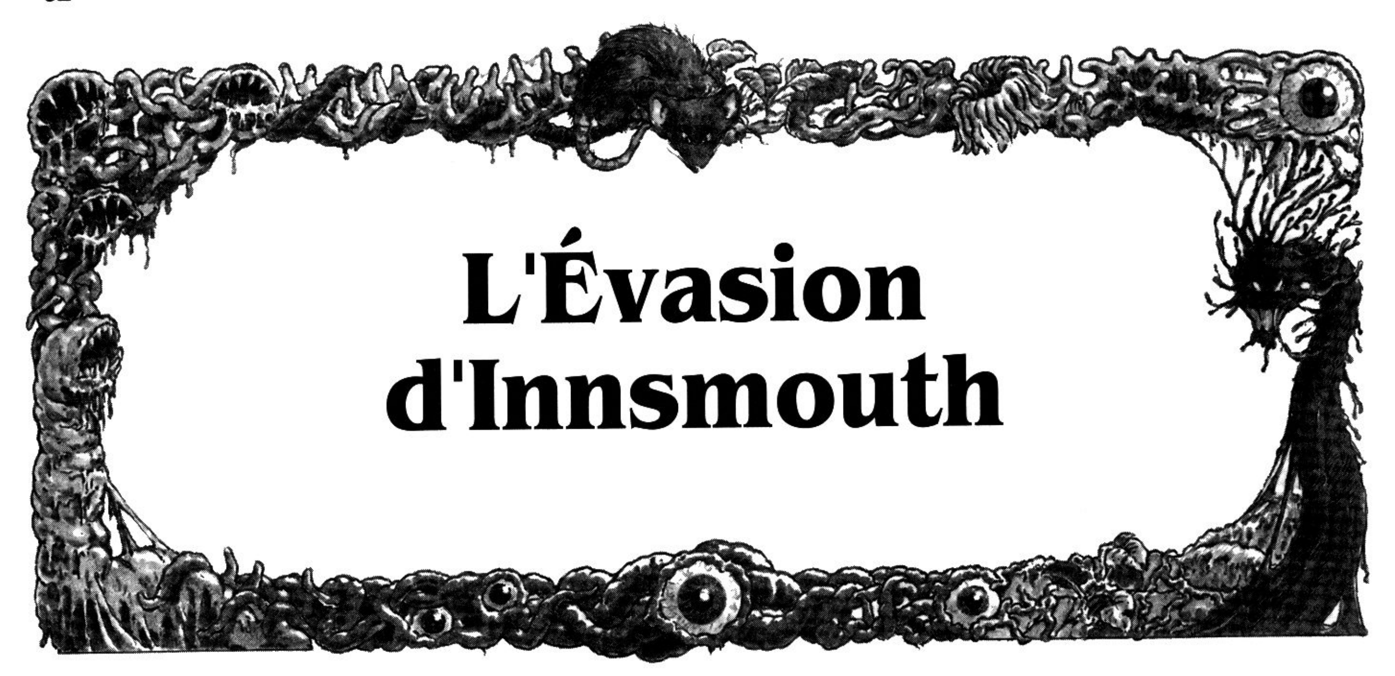
K-N : On atteint cette flèche remplie d'air par un passage en forme d'arche, garni de fenêtres. Cette tour est constituée d'un agrégat de sphères. Elle abrite les invités de la cité des abysses : des sectateurs qu'on veut honorer, des notables hybrides ou même des captifs particulièrement importants. Les pièces sont dépouillées ; leur équipement se réduit à un lit, une chaise, un pot de chambre et une table. A l'instar des prisonniers, les invités sont nourris de produits marins. Il est possible qu'un vieil ennemi des investigateurs se trouve là, si le Gardien le désire et imagine une bonne raison à une telle visite.

• 1013 •
Le réseau souterrain des contrebandiers

Les criques du nord-est d'Innsmouth, aux plages de sable et de rocher, recèlent toutes un certain nombre de cavernes sous-marines, mais ne sont évoquées ici que celles qui débouchent dans la crique la plus au sud, la plus proche de la ville.

Les premiers marins les découvrirent et les aménagèrent, les élargissant et les prolongeant afin d'obtenir des accès souterrains à la partie nord de la ville. On s'en servit pour y faire entrer des marchandises en contrebande. Dans ces quartiers, les caves de nombreuses maisons possèdent des quais ou des débarcadères, grâce auxquels on déchargea et stocka bien des cargaisons illicites. Selon la marée, la profondeur de l'eau dans les tunnels varie entre soixante centimètres et un mètre cinquante. L'espace disponible entre la surface de l'eau et le plafond, lui, fait de un mètre à deux mètres cinquante. La majorité des tunnels mesurent entre un mètre vingt et deux mètres cinquante de large.

Ce sont désormais les Profonds qui empruntent ces souterrains, pour pénétrer dans la ville sans se montrer. Un plan général est fourni dans la section *Le Réseau souterrain des contrebandiers* du scénario *Le Raid sur Innsmouth*. Y sont également représentés quelques bâtiments typiques offrant un accès aux tunnels.



L'Évasion d'Innsmouth

Ce scénario suppose que les investigateurs habitent ou travaillent dans les environs immédiats d'Arkham, Massachusetts, et qu'ils possèdent une bonne connaissance de la vallée du Miskatonic et de ses environs. Dans le cas contraire, le Gardien doit adapter le point de départ du scénario à leur situation réelle.

Il leur faut retrouver un jeune homme, Brian Burnham. Celui-ci, âgé de 18 ans, était le gérant de l'épicerie First National d'Innsmouth. Il a disparu dans des circonstances mystérieuses et on est sans nouvelles de lui depuis plusieurs jours. Les investigateurs devront se rendre dans la ville maudite, l'explorer, apprendre quelques-uns de ses secrets, tenter de libérer Brian et en revenir sains et saufs.

Bien que cette aventure fasse déjà appel à un certain nombre de PNJ vivant à Innsmouth, le Gardien est invité à en introduire d'autres décrits au chapitre *Guide d'Innsmouth et de ses environs*. Il peut s'agir de personnes que les investigateurs ont déjà rencontrées, ou bien de parfaits étrangers, qui leur offriront de l'aide ou, au contraire, leur mettront des bâtons dans les roues, en fonction de leurs propres désirs ou besoins.

Un des PNJ apparaissant brièvement dans ce scénario est Lucas Mackey, agent fédéral, qui mène une enquête incognito, sous la couverture d'inspecteur du travail. Une des péripéties décrites ici le met en scène, mais quoi qu'il arrive, le Gardien devra absolument s'assurer que les investigateurs croisent son chemin au moins une fois. En effet, c'est à la suite d'un rapport écrit de sa main que le gouvernement les contactera et leur demandera de participer au raid sur Innsmouth.

Cette aventure est supposée démarrer fin octobre, mais cela n'a rien d'obligatoire. Tel qu'il est écrit, le scénario situe le

Aventures et mésaventures à Innsmouth

Ce supplément offre au Gardien deux scénarios complets ayant pour décor la ville maudite. Il peut souhaiter en bâtir d'autres, soit en utilisant le chapitre Germes d'horreur situé à la fin de ce supplément, soit en inventant ses propres aventures. Néanmoins, il doit veiller à ce que la découverte d'Innsmouth par les investigateurs soit progressive. En effet, si ces derniers apprennent trop de choses trop rapidement, les notables de la ville risquent de réagir brutalement et de prendre toutes les mesures nécessaires pour les empêcher à coup sûr de nuire dès qu'ils oseront remettre les pieds en ville. La mort ou la prison sera donc le fruit de l'imprudence ou d'une trop grande curiosité. C'est pourquoi, le Gardien doit contrôler la découverte de la cité par les personnages, en commençant par les impliquer dans des aventures mineures. Ce n'est que plus tard qu'il leur permettra de percer certains des secrets les mieux gardés d'Innsmouth.

Compte tenu de ce qui précède, il est préférable que chaque joueur crée un ou deux investigateurs supplémentaires pour les avoir en réserve. Ceci, afin de remédier au cas où leur premier enquêteur ne pourrait plus retourner en ville sans risquer sa vie, ou serait emprisonné suite à certaines de ses actions. Car il ne faut jamais perdre de vue qu'Innsmouth est une vraie ville. Ses habitants sont des citoyens américains qui ont droit à la protection de la police et peuvent porter plainte devant les tribunaux. Les allégations d'un personnage au sujet de prétendus "monstres" ne lui seront pas d'un grand secours s'il est accusé d'homicide ou d'un autre crime grave – à moins, bien sûr, qu'il ne plaide la folie. On ne doit pas oublier non plus que beaucoup de citoyens d'Innsmouth seront volontaires pour témoigner contre lui, n'hésitant pas une seconde à mentir si nécessaire. Le gouvernement pourra peut-être influer, dans une certaine mesure, sur le déroulement du procès, mais certainement pas avant d'être fin prêt à lancer le raid sur la ville. En attendant, l'investigateur risque de moisir en prison pendant quelques mois.

L'Évasion d'Innsmouth peut servir de scénario d'introduction. Toutefois, son dénouement, s'il est positif, signifiera probablement que ses héros ne seront plus jamais en sécurité à Innsmouth. Le Gardien peut aussi opter pour une des idées d'aventure proposées dans les Germes d'horreur, ou imaginer une ou deux histoires plus "calmes" avant d'en venir à L'Évasion.

Les ébauches de scénario du chapitre Germes d'horreur se répartissent en trois catégories. La première regroupe les aventures qu'on peut jouer en introduction. La deuxième, celles qui nécessitent que les investigateurs soient connus des habitants. La troisième, enfin, rassemble les quelques récits qui peuvent prendre place après le point culminant que représente Le Raid sur Innsmouth.

Le Raid reconstitue l'offensive militaire menée par le gouvernement en février 1928. On part du principe qu'il s'agira dans l'ensemble d'un succès, qui se traduira par l'arrestation et l'incarcération de la majorité des hybrides de la ville et mettra un terme au règne de terreur des Profonds. C'est pourquoi le Gardien ne doit démarrer ce scénario qu'une fois certain d'avoir épuisé toutes les possibilités que lui offre la ville. Après cette action, Innsmouth sera radicalement différente.

Si l'on se réfère à la nouvelle de Lovecraft, "Le Cauchemar d'Innsmouth", le raid se déroule en février 1928. Dans ce supplément, nous avons choisi de ne pas tenir compte de cette date. Le Gardien est libre de le situer au moment qui convient le mieux à sa propre campagne.

sacrifice dans le cadre d'une cérémonie se tenant tous les ans à la Toussaint. Cependant, le Gardien est libre de décider qu'il a lieu une autre nuit de l'année, pour respecter la logique de sa campagne. Dagon ne refuse jamais un sacrifice.

Ce qui s'est passé auparavant


Brian Burnham

Brian Burnham était le gérant de la petite épicerie First National d'Innsmouth, qui appartient à une chaîne de la côte est au succès grandissant. Son responsable régional, Arthur Anderson, d'Arkham, supervise les magasins de Kingsport, d'Arkham et d'Innsmouth ; il sera également chargé de celui d'Ipswich, qui devrait bientôt s'ouvrir.

Brian, né et élevé à Arkham, fit autrefois partie de la bande de jeunes Irlandais connus sous le nom de "Finns". A l'âge de quinze ans, il passa une nuit en prison après une folle soirée où lui et ses camarades accumulèrent les bêtises, allant même jusqu'à détrousser un étudiant de l'Université du Miskatonic – larcin qui leur rapporta à peine plus de cinq dollars. Ce fut son dernier contact de ce type avec les autorités. Depuis lors, il semble s'être mis sérieusement à travailler et être devenu un garçon honnête et dur à la tâche. D'abord simple magasinier et balayeur dans l'établissement d'Arkham, il fut choisi pour gérer la nouvelle boutique ouverte dans la toute proche Innsmouth.

La vérité est que personne d'autre ne voulait vraiment de ce travail. Depuis longtemps, la ville est l'objet de rumeurs inquiétantes. Peu d'étrangers ont le courage d'y faire plus qu'un court séjour. Le pasteur de Brian, le Dr Ezekiel Wallace, de l'église Asbury M.E., mis au courant du poste qu'allait prendre le jeune homme, lui recommanda de ne pas habiter à Innsmouth même et s'arrangea pour le loger dans une famille d'Ipswich de sa connaissance.

Une fois en place, son protégé fit du bon travail, ne ménageant pas ses efforts et ne se laissant pas décourager par les faibles ventes enregistrées. Compte tenu des conditions économiques déplorables régnant à Innsmouth, la chaîne n'espérait pas vraiment de meilleurs chiffres. Par ailleurs, la boutique de Brian, seul établissement commercial de la ville qui ne fût pas aux mains des hybrides, devint vite populaire auprès des humains de pure souche.

Quelques semaines après son arrivée, Brian rencontra la jeune Ruth Billingham, fille sensuelle de Warren Billingham, propriétaire aisé d'une conserverie de poissons. Ruth, âgée de 17 ans, ne supporte plus la vie monotone de la petite ville et cherchait depuis longtemps un moyen de quitter la cité. Elle n'est pas consciente du sang vicié qui coule dans ses veines et ne connaît pratiquement rien des secrets d'Innsmouth. Elle n'eut pas grand mal à convaincre le bouillant jeune homme de l'aider dans son entreprise, et ils se mirent tous les deux à échafauder des plans pour rejoindre New York, décidant même de voler une voiture pour filer plus rapidement. Mais ils ne possédaient que peu d'argent, et Brian se demandait combien de temps il leur faudrait pour trouver du travail, une fois parvenus dans la métropole.


Warren Billingham

Or, depuis des années, le père de Ruth lui parlait d'un "trésor" gardé par Thomas Waite dans un coffre-fort, au fin fond de sa boutique. Persuadée qu'il s'agissait d'or ou d'argent, elle ne se doutait pas que ce fameux trésor n'était en fait rien de plus qu'un vieux livre. Brian prétendit s'y connaître un peu en ouverture de coffre et c'est ainsi qu'ils tombèrent d'accord pour cambrioler le magasin de Waite puis s'enfuir de la ville.


Ruth Billingham

Malheureusement, Brian avait surestimé ses capacités. Ils passèrent plusieurs heures à fouiner partout, à donner des coups de burin ou de marteau, et à proférer des jurons. Des voisins, étonnés d'entendre du bruit dans cette arrière-boutique obscure, les prirent la main dans le sac. Arrêtés, ils furent séparés – Ruth renvoyée chez son père et Brian incarcéré dans la prison d'Innsmouth, aussi glaciale qu'un souterrain.

Quelque temps après, le jeune homme fut porté disparu par Arthur Anderson. La police locale d'Innsmouth, contactée, déclara à la police d'État qu'il avait été pris en flagrant délit de cambriolage au magasin de Thomas Waite, mais qu'il avait réussi à fausser compagnie aux agents et à s'échapper dans une voiture volée ; on ne l'avait pas revu depuis. Ayant consulté le casier judiciaire de Brian à Arkham, la police d'État accepta cette version des faits, malgré les protestations de sa famille et de son responsable régional.

La fête d'Hallowmass approchant, les gens d'Innsmouth font des préparatifs pour le sacrifice à Dagon qui est prévu lors de la cérémonie. Pendant ce temps le prisonnier, inconscient du sort tragique qui l'attend, ronge son frein dans sa cellule, fumant cigarette sur cigarette et souhaitant pouvoir appeler ses parents.

Impliquer les investigateurs

Il est possible de les introduire dans cette histoire de plusieurs manières, que ce soit par une rencontre due au hasard avec Arthur Anderson, un appel à l'aide de la famille inquiète de Brian ou du Dr Armitage, de l'Université du Miskatonic, la bonne vieille méthode des articles de journaux qui évoquent l'affaire en termes alarmants, ou par une combinaison de ces divers artifices. Les paragraphes qui suivent peuvent être utilisés dans ce sens ou bien comme des sources d'informations pour les recherches préliminaires des personnages.

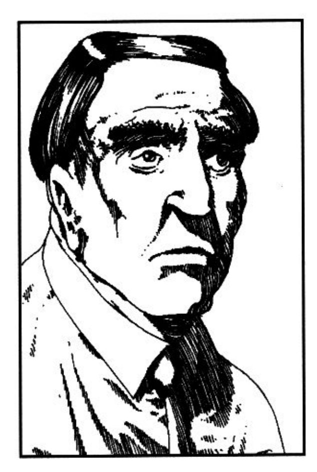
La rencontre accidentelle avec Anderson est supposée survenir immédiatement après la découverte par ce dernier de la disparition du jeune homme, alors que si les investigateurs sont directement contactés par la famille ou d'autres personnes, ils ne feront la connaissance du responsable régional que le jour suivant sa déposition à la police.

Arthur Anderson

La façon la plus singulière de démarrer cette aventure est probablement d'imaginer qu'Arthur Anderson est victime d'un accident de la circulation, tandis que, nerveux, il revient juste d'Innsmouth où il a constaté la disparition de son employé. Les personnages peuvent être témoins de l'accident en tant que simples passants ou, au volant de leur propre véhicule, s'y retrouver impliqués, et peut-être même être légèrement blessés.

Un Arthur Anderson bouleversé

Sa voiture dévale la rue à toute allure, trépidante, bien au-delà de la vitesse limite autorisée de 30 km/h. Dans un virage à droite assez prononcé, il perd momentanément le contrôle de



Arthur Anderson

l'automobile et passe de l'autre côté de la chaussée – celui réservé aux véhicules roulant en sens inverse. Les personnages sont autorisés à faire un jet de *Conduire Automobile*. Un succès signifie qu'ils freinent à temps pour limiter les effets de la collision à quelques rayures et bosses sur la carrosserie. Un échec indique un choc un peu plus violent, dans lequel chaque passager subit 1D2-1 points de dommages. Dans tous les cas, un jet de vapeur fuse d'un radiateur éventré.

Anderson émerge en tremblant de sa voiture, l'air effaré, mais pas du tout concerné par les dégâts qu'il a causés. Il se met à parler si vite qu'il en est presque incompréhensible, bredouillant quelque chose au sujet d'un jeune homme qui aurait disparu d'une boutique à Innsmouth.

"Toutes les lumières étaient allumées, aussi je me suis dit qu'il devait se trouver à l'intérieur, bien que l'heure de la fermeture fût passée. Je suis entré, pensant qu'il était resté travailler tard, au fond du magasin. Aussitôt, j'ai senti une odeur bizarre, très forte, un peu comme celle du poisson, mais presque insupportable. Il n'y avait personne. Inutile de vous dire que cela m'a terrifié. Avec tout ce qu'on raconte au sujet de cette ville...

"En plus, le tiroir-caisse avait été forcé et vidé. J'ai jeté un coup d'œil dans l'arrière-boutique, j'ai appelé Brian deux ou trois fois, mais personne n'a répondu. C'en était trop pour moi. Je me suis précipité dehors, j'ai sauté dans ma voiture et j'ai fait tout le chemin du retour sans m'arrêter un seul instant. Quelque chose de terrible est arrivé. Il faut que je prévienne la police."

Anderson quitte alors les lieux à pied et prend la direction du poste de police d'Arkham qui se trouve non loin de là. Il a, semble-t-il, oublié l'accident.

Les investigateurs qui examinent son véhicule y trouvent des factures à en-tête de la chaîne First National. Dans la boîte à gants, les papiers de la voiture désignent Arthur Anderson comme son propriétaire.

Peu de temps après, un agent de la police d'Arkham entre en jeu, venant enquêter sur l'accident. Il interroge les personnages, puis emmène la voiture d'Anderson, très abîmée, au commissariat.

Un Arthur Anderson plus calme

Si Anderson cherche de lui-même l'aide des investigateurs, ce ne sera pas avant le lendemain – et il sera alors beaucoup plus rationnel. La police d'Arkham a contacté la police d'État du Massachusetts, qui a envoyé certains de ses hommes mener une enquête à Innsmouth. Les autorités locales ont déclaré que Brian avait été pris en flagrant délit de cambriolage et qu'il avait fui la ville dans une voiture volée. Anderson a été informé des démêlés passés du jeune homme avec la justice. Après une nuit passée à y réfléchir, il semble moins sûr qu'il s'agisse d'un coup fourré.

"Peut-être après tout qu'il a vraiment fait ça. Mais pourquoi a-t-il forcé la caisse ? Il en avait la clé ! C'est la seule chose que je ne comprends pas."

Malgré tout, il paraît encore très préoccupé par ce qui a pu arriver à son employé. Si les investigateurs acceptent de se pencher sur cette affaire, il propose de faire son possible pour les aider.

Un jet réussi de *Psychologie* révèle qu'il se sent coupable, peut-être parce que c'est lui qui a envoyé le jeune homme à Innsmouth. Apparemment, il sait peu de choses sur la ville, mais connaît les rumeurs désagréables qu'on chuchote au sujet des gens dégénérés qui y vivent. Questionné, il répète avec conviction que Brian avait des comptes exemplaires et que lui-même n'avait aucune raison de ne pas lui faire confiance. Il affirme que c'est la détermination du garçon à travailler dur qui a motivé sa promotion à Innsmouth.

Pour autant qu'on puisse en juger à partir des inventaires et des récépissés, rien ne manquait dans la boutique, si ce n'est l'argent de la caisse – un peu moins de 50$.

Un article de journal

Le lendemain de l'accident éventuel avec Anderson, un article de journal (voir le *Document n° 1*) relate la disparition de Brian Burnham, jeune gérant du magasin First National d'Innsmouth.

La police d'Arkham

Un jet réussi de *Droit* ou de *Persuasion* (ou des contacts bien placés établis avant l'aventure) permettent aux investigateurs de jeter un coup d'œil au casier judiciaire du jeune homme. Il rapporte divers accrochages avec la police, alors que Brian avait entre treize et quinze ans. La plupart d'entre eux sont mineurs, mais la liste est très longue : en moyenne un incident par mois pendant deux ans. Lors du dernier, Brian passa la nuit en prison après avoir dépouillé un étudiant de l'Université du Miskatonic. Bien qu'il eût été rapidement relâché par le juge, l'incident sembla servir de leçon au tumultueux jeune homme. Il ne dérangea plus jamais la police d'Arkham.

C'est l'inspecteur Mickey Harrigan qui procéda à la dernière arrestation de Brian. Si les investigateurs souhaitent lui parler, la réussite d'un jet de *Droit* ou de *Persuasion* peut s'avérer nécessaire. Il leur dit que les délits commis par le garçon étaient globalement mineurs et qu'il semblait se tenir tranquille après sa nuit en prison.

"On n'a plus eu de problèmes avec lui après ça. En fait, j'avais entendu dire qu'il s'était trouvé un boulot dans une boutique First National et qu'il se débrouillait bien, en tout cas jusqu'à maintenant. J'imagine qu'on ne peut pas espérer changer une mauvaise graine."

Si on le lui demande, Harrigan fournit l'adresse des parents de Brian.

William et Margorie Burnham

Les investigateurs peuvent se procurer l'adresse des parents de Brian dans l'annuaire téléphonique, à moins que la police, Anderson ou quelqu'un d'autre ne la leur donne. Le couple vit au 325, Powdermill Street, dans un quartier résidentiel modeste, sur French Hill. Tous deux ont travaillé pour l'Université du Miskatonic pendant des années. Le père du jeune homme faisait partie de l'équipe d'entretien des bâtiments, sa mère était femme de ménage du dortoir des filles.

Ces gens ne savent que peu de choses sur Innsmouth. Ayant rendu visite à leur fils, ils ont trouvé la cité inhospitalière,

Un commerçant porté disparu

Le gérant d'une épicerie d'Innsmouth se volatilise

Innsmouth – Brian Burnham, gérant de l'épicerie First National de la ville, a été porté disparu hier par son employeur, Arthur Anderson, d'Arkham. Les deux hommes avaient rendez-vous hier soir au magasin, à 19h 30, après la fermeture, mais, Mr Anderson trouva les locaux déserts et le tiroir-caisse vide. Après s'être assuré par lui-même de l'absence de son jeune employé, il revint à Arkham et rapporta les faits à la police locale, qui en informa à son tour la police d'État du Massachusetts. Cette dernière n'a pas encore fait de déclaration sur l'affaire.

Document n° 1 – article de la Gazette d'Arkham

crasseuse et délabrée. Margorie mentionne, qu'à son avis, Brian avait une petite amie en ville, mais admet facilement que ce n'est qu'une intuition maternelle. Ils se rappellent également que le Dr Wallace, le pasteur de leur église Asbury M.E., avait paru très préoccupé en apprenant le transfert de Brian à Innsmouth. Il avait passé plusieurs heures à mettre le garçon en garde contre certaines personnes de cette ville, lui déconseillant formellement de rejoindre l'un quelconque de ses cultes. Il lui avait ensuite procuré un logement à Ipswich. Les Burnham peuvent donner aux personnages le nom et l'adresse de Garth et Evelyn Gregg, les gens qui hébergeaient Brian.

La réussite d'un jet de *Psychologie* pendant la conversation avec la mère du jeune homme fait comprendre que celle-ci nourrit une secrète appréhension. Celle d'un jet de *Persuasion* l'amènera à se confier.

"Il y a plusieurs années de cela, dit-elle, avant que Brian ne commence à travailler aux magasins First National, il a eu quelques ennuis avec la police." Selon elle, son fils n'a jamais eu le moindre problème depuis cette époque. Mais elle a toujours craint que Mr Anderson apprenne par hasard les péchés de jeunesse de Brian et le licencie. Elle ne peut croire que le garçon ait commis les méfaits dont on l'accuse maintenant.

Le couple a exprimé son inquiétude au Dr Henry Armitage, qui le connaît depuis des années grâce à son travail à l'université. S'il connaît également les investigateurs, il est possible que ce soit lui qui les ait contactés après la disparition du jeune homme.

Le Dr Ezekiel Wallace

Le Dr Wallace est le pasteur de l'église Asbury M.E. d'Arkham. Brian et ses parents sont membres de sa congrégation. Informé des projets du jeune homme, il s'efforça de le mettre en garde contre les Églises d'Innsmouth. C'est lui qui s'arrangea pour lui trouver une chambre auprès de la famille Gregg d'Ipswich. En dehors de ceux-là mêmes qui y vivent, il est probablement la personne qui en sait le plus sur la ville maudite, et il en pressent encore bien davantage. Diplômé de la Faculté de Médecine de l'Université du Miskatonic, il a vécu dans les Mers du Sud comme missionnaire.

Wallace ne révèle pas facilement tout ce qu'il suspecte sur Innsmouth. Mais si les investigateurs montrent qu'ils connaissent le Mythe, il laisse filtrer ce qu'il pense. Il est cependant méfiant et ne leur accorde pas sa confiance dès leur première entrevue. Les personnages devront faire des efforts particuliers pour la mériter et l'amener à divulguer ce qu'il sait.

L'histoire de Wallace

Avant la Guerre Mondiale, il fut missionnaire pendant plusieurs années, veillant aux besoins spirituels des indigènes de l'archipel de Tahiti, en Polynésie Française. Pratiquant l'anthropologie en amateur, il étudia les croyances locales, notamment les structures des mythes et des légendes. L'une d'elles, d'origine récente, se rapportait à une tribu soi-disant dégénérée qui avait vécu autrefois sur une île voisine. Ses membres commerçaient, paraît-il, avec une race de "démons marins" issus des profondeurs de l'océan. Les histoires qui les concernaient étaient sinistres : ils pratiquaient des rites répugnants incluant des sacrifices humains et se transformaient lentement en poissons, pour finalement s'enfoncer à tout jamais dans la mer. Les tribus voisines, écœurées par de telles pratiques, avaient fini par s'unir pour exterminer ces adorateurs de démons. Pour autant que Wallace pût en juger, ces événements s'étaient produits au siècle précédent.

Il était fasciné par ces récits. Il supposa que les indigènes disparus, des Canaques, avaient souffert d'une quelconque dégénérescence et qu'ils avaient été massacrés par des voisins superstitieux. Il alla même jusqu'à explorer leurs deux îles, maintenant désertes. Sur la plus petite, il trouva bien des signes étranges gravés sur des monolithes en pierre bizarrement taillés, mais ce fut à peu près tout.

Une fois de retour aux États-Unis, il s'aperçut rapidement des similitudes qui existaient entre l'histoire des Canaques, d'une part, et certaines rumeurs murmurées sur Innsmouth, une petite ville côtière située à quelques kilomètres d'Arkham, d'autre part. Une visite au muséum de l'Université du Miskatonic acheva de le convaincre. Il y trouva des joyaux identiques à ceux que lui avaient décrits les Polynésiens – achetés à des gens d'Innsmouth ! Des recherches supplémentaires le mirent sur la piste d'un pacte diabolique conclu par la famille Marsh, il ne savait avec qui ou avec quoi – peut-être avec quelque chose de non humain. Au fil des années, il se rendit plusieurs fois à Innsmouth et en apprit assez pour confirmer ses craintes.

Les preuves de Wallace

Il a accumulé sur Innsmouth un grand nombre d'éléments d'information. Ils sont tenus sous clé dans un placard, à côté de la bibliothèque paroissiale, au sous-sol de l'église.

Il possède, en particulier, plusieurs numéros du *Courrier d'Innsmouth*. Parus entre 1840 et 1846, ils sont fragiles et défraîchis. Ils contiennent de nombreux articles et éditoriaux signés du rédacteur en chef, John Lawrence, qui y parle de disparitions mystérieuses se produisant en ville et aux alentours. Les plus récents accusent Obed Marsh et les membres de l'Ordre Ésotérique de Dagon d'être à l'origine de ces disparitions. Lire ces articles ajoute 2D6 % à la compétence *Connaissance d'Innsmouth*.

Le Dr Wallace détient également le journal intime d'Eugene Hart, un ancien habitant d'Innsmouth qui quitta la ville pour participer à la Guerre de Sécession. Ce document relate de manière explicite les expéditions nocturnes de Marsh et de ses disciples jusqu'au Récif du Diable, ainsi que les sacrifices humains qui y auraient été perpétrés. Sa lecture coûte 1D4 points de Santé Mentale et augmente les compétences *Connaissance d'Innsmouth* (de 2D4 %) et *Mythe de Cthulhu* (de 3 %).

Deux tableaux datant de la fin du 19e siècle, peints à l'huile, sont posés contre un mur. Ces toiles sont exécutées dans un style primitif, un peu naïf, par un artiste anonyme. Le pasteur les ramena d'une de ses expéditions à Innsmouth. Le premier représente une famille ; ses membres ont l'air compassé et la majorité d'entre eux arborent d'étranges yeux protubérants. Une des femmes, assise sur une chaise, porte une robe blanche qui tombe jusqu'à terre et un voile épais qui dissimule ses traits. Wallace pense qu'il s'agit de la famille Marsh, d'Onesiphorus et d'autres descendants d'Obed Marsh. Le second tableau est le plus effrayant. Debout devant les portes de ce qui doit être une église se tient une hideuse caricature d'homme – un humanoïde aux allures de poisson ou de grenouille, habillé d'une ample robe, bleu-vert comme la mer. Il porte sur son crâne déformé une couronne ou une tiare en or, qui paraît d'un autre monde. Le plus terrifiant est qu'il tient dans ses bras écailleux un petit enfant humain. Leurs deux têtes sont illuminées d'un halo rayonnant, semblable à ceux que peignaient les artistes de la Renaissance. La vue de cette toile fait perdre 0/1 point de Santé Mentale et gagner 1D4 % en *Connaissance d'Innsmouth*.

Dans un tiroir, enroulée à l'intérieur d'une pièce de velours de Bourgogne, se trouve une tablette rectangulaire, en or blanchâtre. Elle mesure cinq centimètres de large sur dix de long et plus d'un demi-centimètre d'épaisseur. Une de ses faces comporte une gravure primitive représentant une créature monstrueuse, à moitié humaine, dotée de mains et de pieds palmés, d'yeux saillants et d'ouïes. Il s'agit manifestement d'un mâle. Quelques runes indéchiffrables sont gravées au-dessous (des glyphes de R'lyeh). Sur l'autre face, on a grossièrement inscrit le mot "DAGON".

Les journaux et les notes de Wallace lui-même, qui relate son séjour dans les Mers du Sud, sont également conservés ici. Il faut environ six heures pour en lire les parties les plus pertinentes, et cela coûte 1D6 points de Santé Mentale et fait gagner 5 % en *Mythe de Cthulhu*.

Le Dr Henry Armitage

Si les investigateurs font partie de son cercle de relations, ce bibliothécaire sera le meilleur moyen de les introduire dans cette aventure. Il connaît les parents de Brian de longue date, depuis l'époque où ils travaillaient à l'université. C'est pourquoi, très

Un gérant de magasin accusé de vol

Le suspect a pris la fuite dans une voiture volée

Innsmouth – Brian Burnham, gérant de l'épicerie First National de la ville, a tout d'abord été porté disparu il y a deux jours. Il est désormais le suspect numéro un de deux cambriolages : celui de sa propre boutique et celui d'un autre établissement d'Innsmouth. On rapporte qu'il a dévalisé l'épicerie dont il était le gérant et percé un coffre-fort dans l'arrière-boutique d'une quincaillerie. Le montant des sommes dérobées n'a pas été révélé. Burnham est recherché par la police locale d'Innsmouth et par la police d'État du Massachusetts.

Le chef de la police locale, Andrew Martin, pense que le jeune homme a fui vers Boston. Nos interlocuteurs de la police d'État n'ont pas pu nous donner plus de détails, se bornant à déclarer que le garçon était sous le coup d'un mandat d'arrêt. Nos reporters ont eu vent de certaines rumeurs selon lesquelles Burnham, autrefois habitant d'Arkham, avait déjà eu maille à partir avec les autorités avant cet incident, mais ces bruits n'ont pas été confirmés. Selon d'autres rumeurs, il aurait eu une femme pour complice, mais les officiels d'Innsmouth ont démenti.

Ils ont expliqué à la police d'État que Burnham s'était échappé dans une voiture volée et que la dernière fois qu'on l'avait vu, il sortait de la ville en se dirigeant vers le sud. Toute personne disposant d'informations qui pourraient permettre de le retrouver est priée de contacter rapidement la police d'État du Massachusetts.

Document n° 2 – article de la Gazette d'Arkham

touché par leur chagrin, il leur propose d'appeler à l'aide ses amis, les personnages. Sinon, son apparition dans le scénario est optionnelle.

Il ne sait que peu de choses sur Innsmouth la maudite. Les rumeurs qui courent sur cette ville lui sont cependant familières, et il connaît également son histoire officielle. Il a entendu parler de la dégénérescence qui affecte une grande partie de ses habitants, ainsi que du soi-disant culte païen auquel ils s'adonneraient – mais c'est à peu près tout.

Un second article de journal

Voir le *Document n° 2*. Cet article est publié le lendemain du jour où les investigateurs rencontrent pour la première fois le Dr Wallace, soit un ou deux jours après le début de l'enquête.

Ipswich – Garth et Evelyn Gregg

Les personnages peuvent obtenir le nom et l'adresse des Gregg auprès des parents de Brian, du Dr Wallace ou de la police d'Arkham. Ils fréquentent tous deux l'église Asbury M.E. d'Ipswich et Wallace les connaît bien. Le jeune homme logeait chez eux, faisant l'aller-retour entre Ipswich et Innsmouth à pied ou à bicyclette.

Ces gens entre deux âges ont dit tout ce qu'ils savaient à la police d'État, qui a déjà perquisitionné dans la chambre de Brian. Ils aimaient bien leur locataire et avaient confiance en lui : il avait sa propre clé de leur maison.

S'ils réussissent un jet de *Persuasion* ou s'ils prouvent qu'ils ont l'assentiment de la police ou des parents de Brian, les investigateurs sont autorisés à examiner la chambre du disparu. Celle-ci est raisonnablement bien rangée, quoique la fouille récente effectuée par la police ait laissé quelque désordre. Mrs Gregg dit que tous les vêtements de Brian se trouvent encore dans son armoire. Elle est sûre que ses quelques autres affaires sont toutes là.

Une facture récente de l'épicerie est posée sur un petit bureau. On y a inscrit "Payé". Elle est établie au nom de "W. Billingham, 503, Adams Street". Au dos sont écrits les mots suivants : "C'est pour cette nuit. Je t'aime." Signé "R". Les points sur les "i" sont en fait de petits cœurs. Les policiers ont recopié ce billet mais ne se sont pas donné la peine de l'emporter.

Une option : Asenath Waite et Edward Derby

L'intervention d'Asenath dans ce scénario est laissée au libre choix du Gardien. Elle peut pimenter l'aventure, mais aussi embrouiller davantage une affaire déjà compliquée.

Asenath Waite, une hybride, est l'épouse du jeune poète Edward Derby, d'Arkham. En réalité, le corps d'Asenath héberge l'esprit de son propre père, Ephraïm Waite, le frère aîné de Thomas Waite. De son vivant, à Innsmouth, Ephraïm était considéré comme un sorcier.

Des années auparavant, il a échangé son esprit avec celui de sa fille Asenath, piégeant l'adolescente à l'intérieur de son vieux corps usé, qu'il a ensuite empoisonné. La malheureuse a été enterrée dans la dépouille de son père. Depuis lors, Ephraïm a déménagé à Kingsport, sous l'identité d'Asenath. Il projette maintenant un échange d'esprits similaire avec Edward Derby, à la suite duquel il éliminera le corps d'Asenath où sera emprisonné l'esprit d'Edward.

Ce procédé requiert un temps considérable, car il nécessite un certain nombre d'échanges temporaires avant que le transfert définitif puisse avoir lieu. En ce moment, on raconte en ville que la personnalité de Derby est instable.

Ephraïm Waite convoite certain manuscrit que son frère Thomas conserve dans l'arrière-boutique de sa quincaillerie. Sous les traits d'Edward Derby, il prend contact avec les investigateurs en feignant de s'intéresser à l'affaire du gérant disparu. Il leur montre qu'il connaît ou devine certains des secrets d'Innsmouth. Il leur propose ensuite le marché suivant : en échange de renseignements sur la ville maudite, ils doivent essayer de retrouver le manuscrit et de le lui ramener au vieux manoir Crowninshield, aux alentours d'Arkham. Il évite de rester en leur compagnie trop longtemps ou de participer activement à leurs entreprises, car il risquerait alors de perdre le contrôle de son corps. Dans ce cas, les investigateurs se retrouveraient en présence d'un Edward Derby abasourdi, effrayé et à moitié amnésique. Ephraïm, par l'intermédiaire de ses trois serviteurs hybrides, peut découvrir ce qu'est devenu Brian et échanger cette information contre le livre.

A Innsmouth

L'épicerie First National

Ce vieux bâtiment en brique (voir 702) est situé sur le côté sud-ouest de Town Square, la place commerçante de la partie "moderne" d'Innsmouth. C'est la construction la mieux maintenue et la plus modernisée de toute la ville. Un éclairage extérieur a été ajouté au-dessus de la devanture, illuminant les alentours de 18 à 21 h tous les jours, week-ends compris. La lumière est allumée et éteinte automatiquement par une grande horloge mécanique.

A l'arrivée des investigateurs, la porte de devant est verrouillée, mais il est possible qu'Arthur Anderson leur en ait fourni la clé. S'ils passent quelques minutes devant la vitrine, ils sont abordés par Ezra Blank, un hybride à la démarche traînante, qui conserve encore une apparence assez humaine. Il travaillait au magasin à temps partiel comme balayeur et magasinier. Il exprime son inquiétude au sujet de Brian, mais si on lui demande ce qu'il pense de sa disparition, il prétend ne pas avoir d'opinion. La réussite d'un jet de *Psychologie* indique qu'il cache quelque chose. En réalité, il sait où est le jeune

homme et quel sort on lui réserve. Bien qu'il soit sincèrement navré pour son ancien employeur, il ne soufflera pas un mot de tout cela à quiconque. Il sait que s'il le faisait, les autres hybrides le tueraient.

Il possède une clé de la porte de devant, une réplique qu'il a fabriquée à l'insu de Brian. Si les personnages n'ont aucun moyen d'entrer, il se propose pour leur ouvrir. Il le fera alors d'une manière furtive et nerveuse, avant de s'éloigner en traînant les pieds et de disparaître au détour d'un coin de rue, non sans avoir souhaité bonne chance aux arrivants.

A l'intérieur du magasin

De prime abord, tout semble normal, si ce n'est que le tiroir-caisse a été forcé. Un jet de *Trouver Objet Caché* réussi ou un examen attentif permet également de remarquer qu'une des fenêtres à guillotine a été sortie de ses rails – enfoncée vers l'intérieur par quelqu'un de très fort. On a ensuite effectué une réparation de fortune. La réussite d'un jet de *Mécanique* montre que le cadre robuste de la fenêtre avait une résistance grosso modo équivalente à une FOR de 20. Celle d'un autre jet de *Trouver Objet Caché* révèle des entailles parallèles dans le bois, qui font penser à de grandes griffures.

Au fond de la salle principale, deux portes sont légèrement entrouvertes. Celle de droite donne sur une réserve de boîtes de conserve.

L'autre s'ouvre sur une petite pièce qui faisait office de bureau. Elle a déjà été fouillée par les notables d'Innsmouth, qui n'y ont rien trouvé de compromettant pour eux-mêmes ou pour la ville. Plus tard, Arthur Anderson l'a également visitée afin d'emporter tous les papiers importants relatifs au fonctionnement du magasin.

Rester trop longtemps

Pendant que les investigateurs sont à l'intérieur de la boutique, il existe 25 % de chances par demi-heure qu'un policier arrive sur les lieux. Ce sera probablement Birch ou Ropes, mais il peut s'agir de Martin si la rencontre survient aux environs de midi (voir 202 pour les détails sur chaque policier). Dans ce cas, il se montre cassant et formaliste. Il escorte les personnages à l'extérieur du magasin et leur enjoint de quitter la ville immédiatement, sinon, "la prochaine fois, vous passerez la nuit en prison" – à moins que ses interlocuteurs ne prouvent qu'ils sont là avec l'accord d'Arthur Anderson. Birch, par contre, est tenté de les utiliser pour discréditer ou embarrasser d'une façon ou d'une autre son supérieur hiérarchique, Martin. Ropes est si stupide que toute tentative de communication avec lui est vouée à l'échec. La moindre provocation lui servira de prétexte pour se battre – une chose que les investigateurs feraient mieux d'éviter. Tuer ou blesser un officier municipal, surtout en plein jour, fera presque certainement échouer leur mission.

A priori, les policiers s'abstiendront de les arrêter et de les mettre en prison, parce que Brian y est séquestré et qu'ils ne veulent pas que cela se sache. Ce point de vue prévaudra pendant tout le scénario – à moins que les hybrides soient suffisamment courroucés pour vouloir tuer les personnages, auquel cas le fait que ces derniers sachent où Brian est retenu n'aura plus d'importance.

La quincaillerie Waite

Ce bâtiment délabré est situé sur Eliot Street, près de Town Square. Sa devanture aurait bien besoin d'une nouvelle couche de peinture. Sa vitrine est maculée de traînées d'eau savonneuse qui ont séché en se mélangeant à de la poussière. Le magasin est ouvert du lundi au samedi. Thomas Waite, le propriétaire, se trouve à l'intérieur, généralement derrière le comptoir (voir aussi 708).

Cet humain de pure souche a 56 ans, des traits fatigués, des cheveux fins, blancs et anormalement longs. Il est habituellement vêtu d'une chemise blanche à manches longues que l'usure a rendue grise. Il ne salue pas ses clients et même les ignore tant qu'ils ne lui adressent pas la parole.



Thomas Waite

Thomas Waite a été marié de force à une femelle Profond qui vit avec lui au 803, Dock Street. Ils ont eu une fille hybride, Ramona. Le pauvre homme a eu une telle vie qu'il en est à moitié fou.

Le coffre-fort de Thomas Waite

Il se trouve dans son arrière-boutique. Petit mais solide, il pèse un poids équivalent à une TAI de 35. Les investigateurs peuvent remarquer des marques de coups autour de la porte : ce sont les traces des efforts futiles de Brian et Ruth pour l'ouvrir. La réussite d'un jet d'Idée à moitié pourcentage permet de comprendre que les dégâts infligés n'étaient pas suffisants pour venir à bout du coffre, ce qui contredit le rapport de la police d'Innsmouth selon lequel Waite aurait été cambriolé.

Ouvrir le coffre sans en connaître la combinaison ou sans posséder la compétence adéquate de *Perceur de Coffre-Fort* s'avère long et bruyant. Il faut des outils pour marteler et tordre, des perceuses, des chalumeaux et même des explosifs. La meilleure chose à faire est encore d'emporter l'objet et de s'y attaquer ailleurs. A l'intérieur se trouvent des papiers en vrac et une enveloppe tachée contenant la recette de la semaine – 26$. Un symbole complexe est gravé sur la face intérieure de la porte. Un jet réussi de *Mythe de Cthulhu* l'identifie comme un Signe des Anciens. Le fond du coffre est occupé par un tiroir verrouillé mais peu robuste qui renferme un manuscrit recouvert de tissu, sans titre apparent. La réussite d'un jet de *Langue Anglaise* indique qu'il s'agit d'une traduction réalisée à partir d'une "source pure", un original nommé *Le Livre de Dagon*. Cet ouvrage est unique, irremplaçable. La menace informulée de sa destruction a fourni à la famille Waite un certain degré de protection au fil des ans. Thomas en a lu une partie, suffisamment pour en être horrifié, mais aussi pour être capable de tracer le Signe des Anciens qui protège le coffre-fort de la convoitise des hybrides et des Profonds.

Le domicile de Thomas Waite

L'impression que dégage cette maison, située au 803, Dock Street, est celle d'une décrépitude généralisée (voir 305). Il y a eu de-ci de-là des tentatives de remise en état, au mieux à moitié achevées, faites sans conviction. Ce presque taudis est habité par Thomas Waite le quincaillier, son épouse Profond et leur fille hybride, Ramona, âgée de 17 ans. La femme de Thomas, à demi-folle est enfermée à double tour dans le grenier.

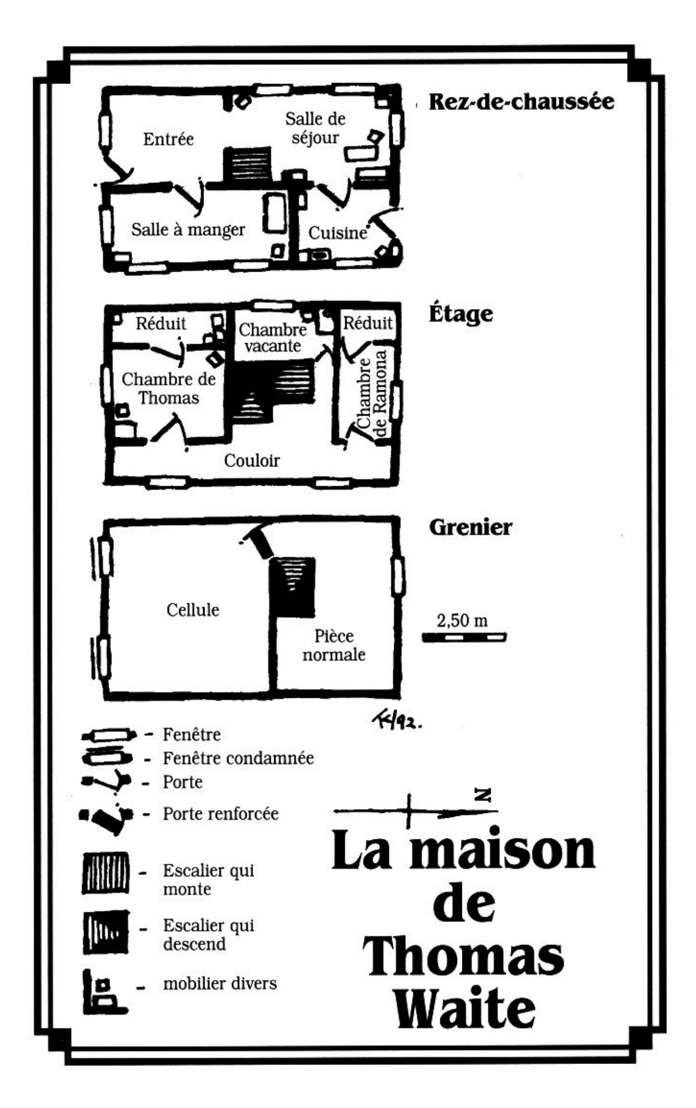
Pendant sa jeunesse, Thomas fut partiellement protégé des horreurs d'Innsmouth par son père, qui l'envoya étudier à

Le Livre de Dagon

On ne CONNAÎT qu'une seule copie complète de ce manuscrit. Traduit par Obed Marsh à partir de glyphes de R'lyeh, il raconte la saga des Profonds et leurs relations avec Cthulhu. C'est Walakea, le chef de la tribu canaque adoratrice des Profonds, qui apprit à Marsh à lire les glyphes. On ignore si ce dernier laissa des notes pour transmettre ce savoir.

A sa mort, en 1878, l'ouvrage tomba entre les mains d'Ephraïm Waite. En fait, il fut dérobé aux Marsh par des serviteurs que le jeune Ephraïm avait soudoyés. Plus tard, le père du garçon, un méthodiste dévot, découvrit le volume et le confisqua malgré les protestations de son fils. Quand le vieux Waite mourut, quelques années après, il donna le manuscrit à Thomas pour que celui-ci le mette à l'abri.

Il faut pour le lire réussir un jet de Langue Anglaise et lui consacrer seize semaines d'étude, ce qui coûte 2D8 points de Santé Mentale et rapporte 12 % en Mythe de Cthulhu. Son multiplicateur de sorts est de x4. Il contient les sortilèges suivants : Bouillon des Profondeurs, Contacter Cthulhu, Contacter un Profond, Contrôler un Marsouin, Contrôler un Requin.



l'Académie Crown Boy de Boston. Une fois son diplôme obtenu, il revint dans sa ville natale pour reprendre le magasin du vieil homme, dont la santé était défaillante, et expérimenta rapidement la peur qui pesait sur Innsmouth. Quand il comprit ce qu'on attendait de lui, il fut véritablement anéanti. Il rompit son engagement avec Miss Jessica Hodgkins, de Newburyport, et commença à s'adapter à la vie de la minorité humaine d'une ville pleine de monstres.

A l'instar de son frère aîné, Ephraïm, il fut forcé de prendre une femelle Profond comme épouse. Ces unions contre-nature produisirent la fille d'Ephraïm, Asenath, et celle de Thomas, Ramona. La mère de cette dernière, obsédée par une envie féroce de tuer sa fille, est enfermée dans le grenier depuis sa naissance de cette dernière, nourrie par le fidèle Thomas.

A l'avant de la maison, les investigateurs trouvent la jeune hybride Ramona, assise sur une balançoire, oscillant lentement d'avant en arrière. Elle ne parle que si on lui adresse la parole.

D'ordinaire, Thomas est chez lui le soir après 19h et le dimanche toute la journée. Si les personnages demandent à le voir, Ramona répond d'une manière languissante, soit qu'il est à l'intérieur, soit qu'il est au magasin, selon le jour et l'heure. Si on exprime le désir de voir sa mère, elle explique que celle-ci est malade et se repose à l'étage. Elle ne fait aucun effort pour descendre de sa balançoire.

L'entrée

C'est une pièce sale contenant un porte-manteau surchargé.

La cuisine

Elle est loin d'être propre. La surface du plan de travail est incrustée de crasse noirâtre. Le poêle à bois est jonché de restes de nourriture et recouvert d'une épaisse couche de graisse noircie par les années.

La salle de séjour

Cette pièce contient de vieilles photographies sur ferrotype – des portraits de famille montrant le jeune Thomas avec son père, sa mère et son frère, Ephraïm, presque adulte. Aucun d'entre eux ne porte le *Masque d'Innsmouth*. Il n'existe aucune photo de la femme ou de la fille de Thomas.

Un des coins de la salle est occupé par un grand fauteuil confortable, celui de Thomas, à côté duquel se trouve une table ronde. Une lampe à kérosène est posée dessus, ainsi que des piles d'almanachs, de journaux et de romans bon marché. Au milieu de ce fatras est caché un volume relié, composé de plusieurs cahiers, le journal que le vieil homme tient épisodiquement. Il ne contient que peu d'informations sur l'histoire d'Innsmouth et ses horreurs. C'est plutôt la longue complainte d'une vie gâchée par une union forcée avec "une chose hideuse issue de l'océan". Dans un passage effroyable, Thomas décrit la naissance de sa fille : faisant fonction de sage-femme, il a lui-même tiré le nourrisson du ventre monstrueux et écailleux de son épouse. Le journal exprime à plusieurs reprises sa tristesse d'avoir abandonné la jeune fille qu'il aimait, il y a si longtemps.

Il ne montre jamais ce document à qui que ce soit, le gardant enseveli sous les piles de journaux et d'almanachs. On peut le repérer avec un jet réussi de *Trouver Objet Caché*. Le lire coûte 1D4 points de Santé Mentale et ajoute 1 % en *Mythe de Cthulhu* et 2D4 % en *Connaissance d'Innsmouth*.

Les chambres

Celle de Thomas, comme celle de Ramona, est dépouillée et sans intérêt. Aucun des deux n'est enclin à accumuler les objets personnels, même si la chambre de Ramona est décorée d'une façon nettement plus féminine.

La cellule dans le grenier

Thomas garde son épouse enfermée à l'étage, le plus loin possible de sa fille. L'ancienne porte a été remplacée par un solide battant en chêne renforcé de bandes d'acier oxydé, et le cadre en est consolidé au moyen de coins de bois grossièrement taillés, plantés dans les murs.

Comme cela se produit souvent pour les femelles Profonds, la naissance du bébé bouleversa l'équilibre mental de cette créature. Elle devint mortellement hostile à son rejeton demi-humain. C'est pourquoi, peu de temps après la venue au monde de Ramona, Thomas enferma la mère, afin de l'empêcher de tuer et de dévorer leur bébé. Contrairement à ce qui se passe habituellement, cette

femelle ne s'en remit jamais. Au contraire, elle devint de plus en plus instable avec les années, son désir obsessionnel de manger son enfant ne faisant que croître – en parallèle d'une attraction sexuelle insatiable pour son époux humain.

La porte est nantie d'un petit judas, fermé par un panneau coulissant. Celui qui l'ouvre se trouve nez à nez avec le faciès hideux et baveux de la "femme" de Thomas, pressé contre l'étroite ouverture. La stupeur et l'horreur lui coûtent 1/1D6 +1 points de Santé Mentale. La créature, qui a l'ouïe très fine, se précipite vers la porte à chaque fois que quelqu'un monte l'escalier menant à sa chambre.

Perturbée par la vue de visages nouveaux, elle se jette sur la porte pour se libérer, avec 60 % de chances par round de faire voler le battant en éclats. Elle se précipite ensuite à la recherche de Ramona, écartant les investigateurs. Si elle la trouve, elle se jette avec voracité sur la jeune hybride, s'en saisit et la met littéralement en pièces. Elle dévore ensuite les restes dégoulinants de sang avec un plaisir évident. Voir cet exemple macabre de férocité animale coûte 1/1D8 points de Santé Mentale.

Seule la présence de Thomas peut détourner la femelle Profond de son sinistre festin. Si elle l'aperçoit, elle s'apaise d'un coup puis s'approche gauchement de lui, débordante de passion amoureuse. Lui, par contre, est terrifié de la voir libre. Il lui jette à la tête le premier objet qui lui tombe sous la main avant de s'enfuir. Elle le poursuit, indifférente aux personnages.

LA CHOSE DANS LE GRENIER

FOR 17	CON 9	TAI 19	INT 13	POU 6
DEX 12	APP NA	ÉDU NA	SAN NA	PV 14

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : 2 Griffes 30 %, 1D6 + bd chacune.

Armure : 1 point de peau écailleuse.

Compétences : Mettre en Pièces et Dévorer sa Progéniture 80 %, Se Heurter aux Investigateurs et ne pas S'Arrêter pour Combattre 75 %.

Si la femelle Profond est tuée ou mise en fuite, Thomas tombe à genoux devant les restes de sa fille et pleure en silence pendant un moment avant de lever les yeux. "C'est pour cela qu'ils ont besoin de nous, vous savez. Leurs femelles tuent leurs petits". En entendant cela, les investigateurs perdent 1/1D2 points de Santé Mentale.

"Alors ils cherchent des gens à la surface pour avoir des enfants avec eux. Leurs femelles laissent rarement survivre leurs jeunes, parce qu'ils sont immortels et qu'ils seraient trop nombreux, sinon. Mais certains des mâles ont de grands desseins et veulent répandre leur race. Ils utilisent notre compatibilité."

Si les personnages n'ont pas l'air de comprendre, Thomas poursuit : "Il y a tellement longtemps qu'on ne peut l'imaginer, on a été tiré de la même matière, nous et ces monstres qui sortent de la mer. On est cousins – presque identiques. C'est pour ça qu'ils peuvent avoir des enfants avec nous."

Si ses interlocuteurs ne l'avaient pas déjà deviné par eux-mêmes, cette révélation leur fait perdre 1/1D6 points de Santé Mentale mais gagner 2 % en *Mythe de Cthulhu* et 2D4 % en *Connaissance d'Innsmouth*.

Ramona morte, Thomas perd toute prudence. Selon la manière dont il l'ont traité auparavant – et la façon dont ils ont réagi à la mort de sa fille – il est susceptible d'aider les visiteurs à retrouver Brian.

"Ils ont mis le garçon en prison, en attendant le moment où Dagon remonte des abysses pour venir chercher son sacrifice. Voilà ce qui lui arrivera si personne ne l'aide. Ils l'amèneront au Récif du Diable et nul ne le reverra plus jamais."

La caserne des pompiers

Les jours de beau temps, une demi-douzaine d'hommes traînent devant la vieille caserne délabrée (voir 503). Certains sont des pompiers, d'autres de simples badauds. Aucun ne montre les signes du *Masque d'Innsmouth*. Un jet de *Trouver Objet Caché* réussi permet de remarquer une ou deux bouteilles de whisky cachées sous une chemise ou une veste.

Ces hommes ne discutent pas volontiers avec les étrangers. Les faire parler de la pluie et du beau temps ou d'autres sujets futiles est facile, mais toute question sur Innsmouth et ses secrets se heurte à un regard absent ou à un bredouillement désapprobateur. Il est quasiment impossible d'obtenir quelque information que ce soit sans offrir de l'argent ou de l'alcool.

S'ils le font, Jake, un pompier d'une cinquantaine d'années, à la barbe mal coupée, attend que les investigateurs se soient éloignés de la caserne puis les rejoint discrètement. Nerveux, regardant sans arrêt par-dessus son épaule, il promet de leur dire ce qu'ils veulent savoir.

"Rendez-vous à la nuit tombée à la crique au nord d'la ville, Kelly's Cove. N'laissez personne vous suivre jusqu'là. Apportez-moi une bonne bouteille de whisky et quèques-uns d'ces billets que vous avez montrés. Jake va s'occuper d'vous."

Kelly's Cove

Si Jake se montre, voici ce qu'il raconte :

"Vous savez, c'gamin était vraiment mal parti. Y s'est entiché d'la fille Billingham à peine un mois après êt'e v'nu ici. La conserv'rie est à son père, vous voyez ? Par ici, c'est bien l'seul endroit où un type peut trouver du boulot en c'moment, hein ? Déjà qu'sa nouvelle boutique servait à rien, à c'gamin, s'y voulait qu'en plus a n'rapporte pas d'argent, alors c'est sûr, tourner autour d'la môme préférée du vieux Billingham, c'était un fichu bon moyen d'y arriver.

"C'te fille, Ruth, elle essaie de quitter c'te ville depuis qu'elle est assez grande pour y penser tout'seule. Pas un r'présentant de commerce a mis les pieds ici sans qu'elle essaie d'le séduire – depuis qu'elle a quinze ans ! En tout cas, quand l'garçon est arrivé, elle l'a eu dans sa ligne de mire aussi sec. Moi et les copains, on s'en est vite rendu compte. On dirait que l'gosse aussi en a pincé pour elle assez vite. Elle est diab'ment jolie, même si elle porte *le Masque*, si vous voyez c'que j'veux dire...

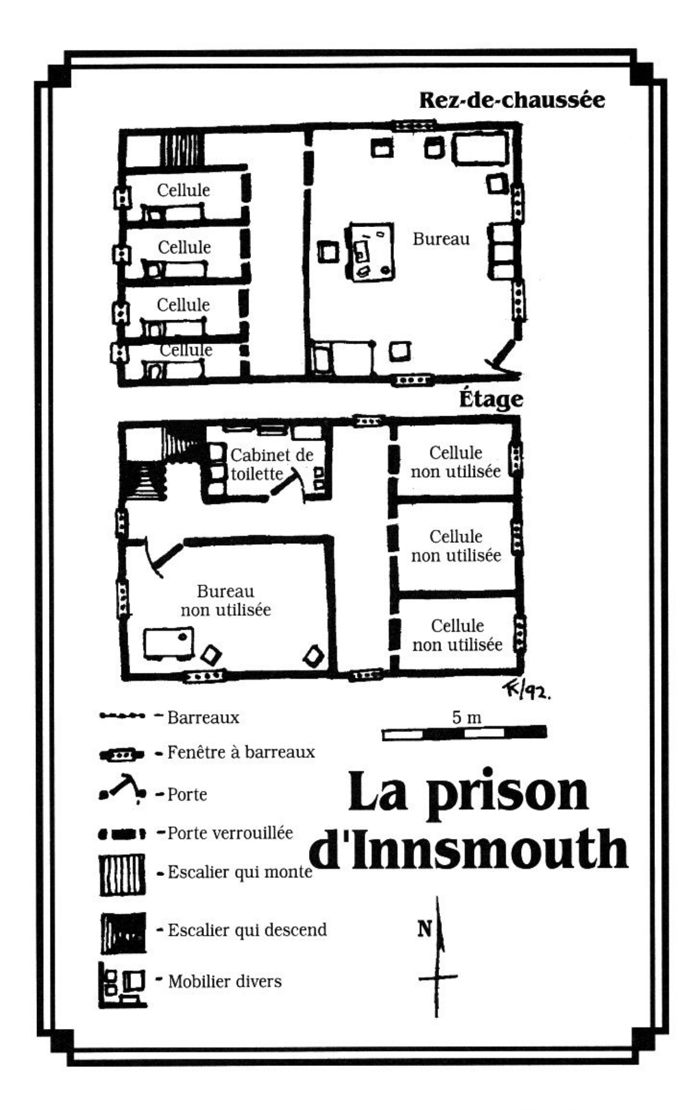
"Écoutez, c'est tout c'que j'peux vous dire, y vont r'marquer mon absence en ville. Me suivez pas. Y faut pas qu'y nous voient ensemble trop souvent. Et p'têt bien qu'vous voulez savoir c'que c'te fille pense du garçon ?" Là-dessus, Jake s'éloigne à grands pas dans l'obscurité, en direction de la ville. Sur un jet d'*Écouter* réduit de moitié, réussi, les investigateurs entendent un étrange bruit d'éclaboussures dans l'eau toute proche de la crique – et pourtant, tout est apparemment désert.

Le vieux pompier a 75 % de chances de ne jamais revoir la ville. Si cela se produit, c'est que, retrouvé par les hybrides sur le chemin du retour, il a été kidnappé et disparaît à tout jamais. Un jet réussi de *Trouver Objet Caché*, un peu plus loin sur la plage, fournira alors le seul indice de son destin : les empreintes d'un homme, partiellement effacées par des traces manifestes de lutte. Surpris à discuter avec des étrangers, il aura été jeté en pâture au Shoggoth du culte. Dans ce cas, les autres pompiers refuseront d'avoir le moindre contact avec les personnages. Ils se tairont à leur approche et trouveront autre chose à faire si on leur adresse la parole.

Si les investigateurs ne pensent pas tout seuls à se rendre à la caserne de pompiers, l'idée peut leur en être donnée par Thomas Waite ou Walter Bielacki (407).

La maison des Billingham

Il s'agit d'une belle demeure de style géorgien, à un étage, située sur Adams Street (voir 306). Elle appartient à l'hybride Warren Billingham, propriétaire de l'une des conserveries de poisson d'Innsmouth, qui y habite avec sa femme humaine, Judith, et leur fille, Ruth. Celle-ci a un quart de sang Profond dans les veines, mais elle n'est pas consciente de sa lourde hérédité ni des sombres secrets de sa ville. Ne sachant pas quel sort l'attend, Ruth n'a qu'une idée en tête : quitter ce trou perdu.



Une conversation interceptée dans New Town Square

Cette scène requiert un peu de travail de la part du Gardien. Elle est en principe prévue pour se dérouler à un moment où les investigateurs approchent de New Town Square, mais il est possible de la transposer ailleurs. Les personnages, surpris par la rencontre, doivent effectuer avec succès des jets de Discrétion et/ou de Se Cacher, au choix du Gardien, pour se mettre hors de vue. De bons jets d'Écouter sont indispensables pour entendre distinctement la conversation, qui devra être adaptée aux dernières activités des curieux.

A l'instant où Joe Sargent, de retour d'Arkham, descend de son car, Elliot Ropes, le policier le rejoint de sa démarche traînante. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché ou de Psychologie révèle son excitation. Il relate quelque chose que les investigateurs ont fait le jour même, puis poursuit : "Ces étrangers sont d'la chienlit", en postillonnant sur son interlocuteur. "Andy a dit qu'en tout cas, y doivent pas prend'le car. Y posent trop d'questions su'l'gamin et on peut pas les laisser..."

Sargent le fait taire d'un coup dans le dos. "Bon sang, t'vas la fermer, 'spèce d'abruti !" siffle-t-il. "T'sais pas qu'les murs ont des oreilles ?"

Si les personnages réussissent un jet de Trouver Objet Caché, ils détectent la présence de Lucas Mackey, le soi-disant "inspecteur du travail" (voir 703), dissimulé dans un coin d'ombre tout proche. Se sentant repéré, l'agent fédéral se recule vivement et disparaît. Pendant ce temps, Sargent pousse Ropes à l'intérieur du car, démarre et se dirige vers la prison.

Si le Gardien le souhaite, il peut transformer toute la scène pour qu'elle se produise en un autre lieu, en un autre moment et avec des personnes différentes.

S'ils sont au courant de ses relations avec Brian, les investigateurs voudront sans doute la rencontrer. Personne à Innsmouth ne leur donnera son adresse. Mais elle figure sur la facture trouvée chez les Gregg à Ipswich, et Thomas Waite, complètement désespéré, peut la leur avoir fournie. En ce moment, la jeune fille est tenue enfermée chez elle par son père en colère. Si on frappe à la porte, elle l'entrebâille pour répondre, mais elle est assez rapidement interrompue par un de ses parents. Le Gardien choisit librement lequel des deux intervient, et à quel moment exact de la conversation.

Ruth Billingham

Âgée de 17 ans, les cheveux noirs, Ruth est une très jolie jeune fille, malgré ses yeux légèrement saillants et sa bouche un peu trop grande. Elle se méfie des personnages comme de tous les étrangers et se montre prudente. S'ils s'enquièrent de Brian, elle riposte en leur demandant qui ils sont, qui les envoie, etc. Elle ne répond à aucune question tant qu'ils n'ont pas gagné sa confiance.

Elle ignore où se trouve Brian. Tout ce qu'elle sait, c'est que les policiers l'ont emmené. Elle commence par nier avoir aucun lien avec le cambriolage raté. Mais si les investigateurs lui disent que Brian est en danger de mort, elle est visiblement bouleversée et les prie instamment de le retrouver, de le sauver, puis de leur faire quitter la ville à tous les deux. Si ses interlocuteurs produisent une preuve de sa participation au vol, elle admet qu'elle y a effectivement pris part.

Judith Billingham

La mère de Ruth est une femme entre deux âges, purement humaine, d'aspect quelconque. Une vie entière au côté d'un hybride l'a brisée. Elle apparaît silencieusement dans le hall d'entrée, derrière Ruth, et jette un regard furieux sur les étrangers trop curieux.

"Ruth", dit-elle à la jeune fille, "va dans ta chambre. Tout de suite !" L'interpellée proteste brièvement, puis monte l'escalier d'un air indigné.

Judith Billingham se montre sèche avec les personnages, affirme ne pas du tout connaître le disparu, leur souhaite une "bonne journée" et referme la porte. Elle rapporte leur visite à son mari à la première occasion.

Warren Billingham

Le père de Ruth est un homme d'affaires de 41 ans, orgueilleux et habile. Ses cheveux clairsemés, ses grands yeux vitreux et son nez camus sont la marque de son hérédité hybride. Il met fin brutalement à la discussion de sa fille avec les investigateurs et dévisage ces derniers avec méfiance. Il nie formellement que Ruth ait eu la moindre relation avec Brian Burnham, mais un jet de *Psychologie* réussi indique qu'il ment.

Après leur avoir interdit de chercher à revoir sa fille, il leur demande de s'en aller. S'ils insistent, il se met en colère et les menace d'appeler la police. Dès que possible, il informera l'ordre Ésotérique de Dagon de la présence en ville d'étrangers suspects.

La prison d'Innsmouth

Elle est située au 504, Main Street. Quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, un policier y est présent et fait office de geôlier. 65 % du temps, ce sera Andrew Martin. Sinon, ce sera soit Nathan Birch, soit Elliot Ropes, à égalité de chances (voir aussi 202).

Aucun d'eux n'acceptera de discuter de l'affaire Burnham avec des civils, arguant qu'elle est maintenant entre les mains de la police d'État. Si un des personnages est un détective privé dont les papiers sont en règle, chargé légalement

d'enquêter sur cette disparition, il sera en droit de réclamer des informations. Mais il n'obtiendra qu'une coopération minimale et très peu de renseignements. Son vis-à-vis se bornera à déclarer que le jeune homme a été pris en flagrant délit de cambriolage puis s'est enfui dans une voiture volée, en direction du sud de la ville. Un jet de *Psychologie* montrera facilement que c'est un mensonge éhonté. Les policiers nieront fermement que Brian ait été attrapé ou soit retenu prisonnier. Ils refuseront catégoriquement tout accès à l'arrière de la prison.

Pendant ce temps, le jeune homme attend misérablement dans sa cellule minable, fumant ses dernières cigarettes et se demandant pourquoi il n'a même pas eu droit à un coup de téléphone.

A l'extérieur de la prison

Dans l'allée qui passe derrière la prison débouchent presque au ras du sol des soupiraux garnis de barreaux, qui fournissent un peu d'air frais aux cellules. L'un d'eux donne sur celle de Brian. Les deux extrémités de l'allée aboutissent à des rues importantes. Tout passant est susceptible de repérer une activité suspecte derrière le bâtiment, aussi serait-il judicieux d'attendre la nuit pour essayer de communiquer avec Brian.

Les investigateurs n'auront pas de mal à le convaincre qu'ils sont de son côté. Quoique ne sachant pas au juste ce qui l'attend, il a très peur du sort que lui réservent les habitants d'Innsmouth. Il a bien compris que son arrestation n'avait rien d'habituel. Il n'admettra jamais avoir commis quelque délit que ce soit, prétendant au contraire que la famille Billingham les a empêchés, Ruth et lui, de quitter la ville. Pour une raison qu'il ignore, le père de la jeune fille ne veut pas la laisser partir. Brian affirme qu'ils n'ont rien fait de mal (ce qui est faux) et qu'il ne sait rien au sujet du vol de son épicerie (ce qui est vrai). Désespéré, il supplie les personnages de l'aider à s'échapper.

Si on tient avec lui une trop longue conversation, le geôlier a une chance d'entendre quelque chose et de venir voir de quoi il retourne. Un bon jet d'*Écouter* à moitié pourcentage lui est nécessaire pour être alerté. Si Brian ou l'investigateur qui lui parle réussissent un jet d'*Écouter*, ils l'entendent approcher et peuvent alors éviter d'être surpris. Dans le cas contraire, les personnages devront s'enfuir rapidement ou courir le risque d'être arrêtés.

Le jeune homme approuve n'importe quel plan proposé par les investigateurs, mais leur demande de délivrer également Ruth. Il insiste sur le fait que sa famille lui veut du mal et fait de son mieux pour convaincre ses interlocuteurs qu'il faut absolument la sauver. S'ils refusent catégoriquement, il accepte leur plan à contrecœur ; une fois libre, il n'aura de cesse de retrouver son amie.

La cérémonie et le sacrifice

Si les investigateurs ne libèrent pas Brian à temps, il est perdu. A l'approche du crépuscule, les hybrides commencent à sortir de chez eux. Se rassemblant dans les rues, ils forment des groupes qui convergent d'un pas lent et traînant vers les locaux de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Les habitants de la ville qui ont choisi de ne pas célébrer le rite savent qu'il leur faut rester enfermés chez eux, portes verrouillées et barricadées, volets clos. Observer cette foule d'hybrides coûte 1/1D3 points de Santé Mentale.

Parmi ceux que les personnages peuvent reconnaître figurent divers membres de la famille Marsh, dont Barnabas le Vieux, vêtu de sa redingote édouardienne, le conducteur de car Joe Sargent, etc.

Quelques-uns de ces monstres se sont donné rendez-vous à la prison et escortent Brian jusqu'au bâtiment de l'Ordre. Le captif a les mains liées derrière le dos et un manteau sur la tête qui dissimule son identité. Il sort de la prison entouré de 2D3 hybrides conduits, soit par Robert Marsh (30 % de chances), soit par Jeremiah Brewster (70 %) (voir leurs descriptions en 207).

ESCORTE HYBRIDE

	n° 1	*n° 2*	*n° 3*	*n° 4*	*n° 5*	*n° 6*
FOR	9	7	15	15	9	14
CON	7	10	9	11	10	6
TAI	11	13	12	11	12	11
INT	10	15	13	8	10	12
POU	6	5	13	8	10	12
DEX	10	9	8	5	11	6
APP	11	3	7	8	4	7
PV	9	12	11	11	11	9
bd	-	-	+1D4	+1D4	-	+1D4

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ; (n° 1 à 4) Petit Gourdin 25 %, 1D6 + bd ; (n° 5 et 6) Fusil de Chasse à deux Canons (cal. 20) 40 %, 2D6/1D6/1D3.

Compétences : Discrétion 35 %, Écouter 30 %, Esquiver 35 %, Nager 85 %, Se Cacher 25 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Perte de Santé Mentale : Voir cette bande de brutes coûte 0/1D4 points.

L'Ordre Ésotérique de Dagon

Les infâmes hybrides conduisent Brian à travers la ville jusqu'au quartier général de l'Ordre (voir 207). Ils entrent par la porte principale avant de descendre au sous-sol. Ils y retrouvent 2D6 +3 Profonds arrivés ici grâce au réseau souterrain des contrebandiers, lequel aboutit derrière les affreuses idoles. Le jeune homme est entraîné jusqu'à la statue de Cthulhu à la base de laquelle il est enchaîné par les poignets.

Pendant les deux heures suivantes, l'édifice résonne de croassements étranges, de chants gutturaux et de mélopées effrayantes. Quiconque entend ces voix inhumaines perd 1/1D4 points de Santé Mentale. Un jet réussi d'*Écouter* permet de reconnaître certains mots, souvent répétés : "Dagon", "Hydra", "Cthulhu" et "Y'ha-nthlei".

En se déguisant correctement (par exemple en s'habillant d'une des robes de l'Ordre), on peut s'infiltrer parmi l'assemblée. L'espion doit alors réussir un jet de Chance pour ne pas être découvert, un échec se traduisant par une mort immédiate. Assister à toute la cérémonie fait gagner 4 % en *Mythe de Cthulhu* et 2D4 % en *Connaissance d'Innsmouth*, mais aussi perdre 1D2/1D8 +1 points de Santé Mentale. Si l'intrus devient fou, il est immédiatement percé à jour ; sa mort est rapide, mais douloureuse.

Un peu avant minuit, la congrégation quitte le bâtiment de l'Ordre et se dirige vers le port. Une fois là-bas, certains de ses membres montent dans des bateaux tandis que d'autres se débarrassent de leurs vêtements et plongent dans la mer. Un jet de *Trouver Objet Caché* réussi révèle d'autres silhouettes noires se balançant entre les vagues.

Brian, bien attaché, est embarqué, escorté par plusieurs rameurs et deux prêtres en robe. La petite flottille s'éloigne à coups d'aviron vers le Récif du Diable, sous la lune presque pleine. S'ils ont des jumelles, les investigateurs peuvent observer comment le jeune homme, luttant vainement pour se libérer, est brutalement tiré hors du bateau puis attaché par les poignets à de longues chaînes dont l'extrémité porte un anneau de fer scellé dans le rocher. Enfin, les prêtres reculent. Ils commencent alors un long ululement, assorti de gesticulations, que la multitude des hybrides et des Profonds rassemblés accompagnent de cris rauques et de coassements.

Après plusieurs minutes, la mer se met à bouillonner – puis une immense forme noire transperce la surface et se dresse, masquant les étoiles. L'air se remplit des voix glapissantes et chevrotantes des Profonds rendant hommage à leur souverain. Le grand Dagon vient réclamer son sacrifice. Les témoins de cette scène perdent 1/1D10 points de Santé Mentale.

Dagon se rapproche du récif et se saisit de Brian, qui s'époumone, terrorisé. Le monstre tire pour libérer sa proie, laquelle crie de douleur alors que les chaînes se tendent et que les bracelets de fer lui pénètrent les chairs. Un des anneaux se descelle du rocher et la chaîne correspondante commence à se



Une bande d'hybrides

balancer librement. Mais l'autre résiste. Dagon tire si fort que le bras gauche de la victime est arraché. Le gigantesque Profond replonge alors sous la surface et le dernier hurlement du jeune homme est étouffé par l'eau. Tous les spectateurs perdent 1/1D6 points de Santé Mentale.

Une fois le sacrifice terminé, la congrégation retourne sur la rive, soit en bateau, soit à la nage.

Secourir Brian

Il existe de nombreux moyens de sauver Brian, mais à partir du moment où les hybrides viennent le chercher à la prison, ses chances de survie sont foncièrement diminuées.

Il est possible de le faire s'échapper de plusieurs façons. Maîtriser tout simplement le geôlier est la plus directe ; le trousseau de clés accroché au mur permet d'ouvrir rapidement la cellule du jeune homme. D'un autre côté, créer une diversion à l'autre bout de la ville éloigne le policier de garde, ce qui facilite l'entrée des personnages et la libération du prisonnier. On peut aussi le faire évader par le soupirail. L'antique maçonnerie de la prison est pourrie et affaiblie. Une chaîne robuste attachée à une automobile arrachera aisément les barreaux de leur support de ciment. Brian n'aura plus qu'à grimper hors de sa geôle et le groupe pourra s'enfuir rapidement. Le Gardien devra décider si le véhicule est endommagé et dans quelle mesure.

Libérer Brian quand il est hors de la prison est nettement plus délicat. Une embuscade bien préparée peut venir à bout de son escorte hybride. Mais à partir du moment où il se trouve dans le temple, la tâche devient très difficile, car il est continuellement entouré d'une multitude d'hybrides et de Profonds.

Si les joueurs envisagent un sauvetage violent, avec moult coups de feu, il faut leur rappeler qu'aux yeux de la loi, leurs personnages vont commettre des meurtres, malgré la nature non humaine des hybrides d'Innsmouth. En outre, malgré leurs armes à feu, ils risquent d'être confrontés à une puissance de feu supérieure à la leur. Le Gardien devra s'assurer de son mieux que les vaillants héros ont bien compris les conséquences possibles des actions qu'ils prévoient.

Secourir Ruth

Une fois libre, Brian insiste pour voler à la rescousse de la jeune fille et la faire évader de la maison de son père. Il ne suffit pas de lui répondre "non" pour l'en dissuader. Si c'est lui qui conduit, il va tout droit au domicile des Billingham. Sinon, il descend de voiture dès que possible et s'y rend à pied. Seule la force peut le contraindre à quitter la ville sans sa Ruth. Les personnages seront peut-être enclins à le laisser se débrouiller tout seul et à en profiter pour fuir la cité. Mais il est évident qu'abandonné à lui-même, Brian n'a pratiquement aucune chance de s'en sortir. Il sera certainement capturé et mis à mort, réduisant à néant tous les efforts des investigateurs.

Le Gardien, pour sa part, doit faire en sorte que le sauvetage et la fuite soient mouvementés et excitants, tout en s'efforçant de laisser aux personnages une chance de succès. Si la situation l'exige, il modifiera les résultats des jets de dés. En cas de nécessité, il utilisera divers PNJ pour leur fournir une aide providentielle, Bernard Slocum (voir 602), le Dr Bloom (voir 608) ou Nick Casper (voir 1006). L'individu choisi peut, par exemple, surgir au volant d'une voiture rapide ou bien poignarder un Profond menaçant dans le dos, offrir aux personnages un endroit où se cacher... au choix du Gardien. Si les investigateurs n'ont pas encore établi le contact avec Lucas Mackey, c'est une bonne occasion de les faire se rencontrer.

La maison des Billingham

L'évasion de Brian est rapidement découverte. Au moment où les fugitifs atteignent le domicile de Ruth, 1D3 Profonds sont déjà sur les lieux et les y attendent dans le noir. Dès l'arrivée des investigateurs, ils se précipitent sur leur véhicule, se hissent péniblement sur le toit, collent leur traits flasques et batraciens sur le pare-brise et se mettent à taper dessus avec leurs poings griffus jusqu'à le faire voler en éclats. Alerté par le bruit, Warren Billingham apparaît sur le seuil de sa maison armé d'un fusil non automatique cal. 30-06. Il ouvre aussitôt le feu sur l'automobile des arrivants, sans se soucier des Profonds qui se contorsionnent sur sa carrosserie. Son second tir est dévié par Ruth, qui émerge soudain de la demeure et se met à courir vers la voiture. Il la poursuit, la rattrape à mi-chemin et la fait tomber de tout son long sur le gazon. A moins que ce ne soit strictement impossible, Brian bondit à l'extérieur, esquive les Profonds et se précipite au secours de son amie. Billingham lâche alors sa fille et fait face à son assaillant, prêt à le tuer de ses propres mains.

Il appartient aux investigateurs de trouver une solution à cette situation – et vite ! Au bout de 1D6 +4 minutes, les policiers Elliot et Ropes font irruption avec 3D6 hybrides armés.

S'enfuir d'Innsmouth

Quel que soit le succès apparent de l'évasion de Brian, celle-ci est rapidement découverte et l'alerte est donnée avant même que les personnages atteignent la maison des Billingham. Les cloches des églises se mettent à sonner à la volée, des cris rauques retentissent dans toute la ville. En quelques minutes, des bandes d'hybrides sillonnent les rues à la recherche des fugitifs, certains à pied, d'autres en voiture.

Les fuyards peuvent essayer de s'échapper au moyen d'un véhicule, à pied ou bien encore en combinant ces deux modes de locomotion. Les paragraphes ci-après prévoient tous les cas, en décrivant dans un premier temps ce qui se passe à l'intérieur de la ville, puis dans un second temps ce qui se produit dans la campagne environnante.

Fuir dans la ville

Si les investigateurs possèdent leur propre voiture, ils voudront certainement s'en servir. Mais s'ils n'ont pas pris de précautions particulières, ils découvriront rapidement qu'elle a été sabotée d'une manière quelconque : sucre dans le réservoir, plus d'huile dans la transmission, roue dévissée ou même freins trafiqués. Les détails précis du sabotage et de ses effets sont laissés au soin du Gardien. Dans tous les cas, l'automobile s'avérera inutilisable peu de temps après le départ des personnages de la maison Billingham.

Si le besoin d'un autre véhicule se fait sentir, Brian peut alors mettre en valeur une de ses compétences, assez particulière : *Démarrer une Auto sans la Clé de Contact*. Il se propose pour voler la première voiture en stationnement se trouvant sur leur chemin, ce qu'il fait facilement. Si les personnages ont jusque-là repoussé l'idée de secourir Ruth, il s'assoit à la place du conducteur et refuse d'en bouger. Avec lui au volant, ils sont pratiquement obligés de se rendre chez les Billingham. Une fois que tout est fini là-bas, il accepte qu'un des investigateurs prenne le volant.

Cette compétence particulière du jeune homme peut également s'avérer bien utile à un autre moment de la fuite, si l'automobile des fugitifs est endommagée d'une façon ou d'une autre au point de devoir être abandonnée.

Fuir dans la ville à bord d'un véhicule

Les fuyards seront probablement désireux de quitter la ville au plus vite, mais peut-être s'interrogeront-ils sur l'itinéraire à suivre. S'ils n'ont pas de carte, Ruth ou Brian leur indiquera les rues à prendre depuis la banquette arrière. Le groupe devra choisir laquelle des quatre voies principales menant à l'extérieur d'Innsmouth lui offre la meilleur chance de s'en sortir. Chacune de ces routes permet de gagner une des villes voisines : Newburyport, Rowley, Ipswich ou Arkham.

Dans Innsmouth, il y a 25 % de chances à chaque pâté de maison que se produise une rencontre. S'il en survient effectivement une, le Gardien lance 1D10 sur la Table des Rencontres en Ville (voir encadré) pour déterminer de quoi il s'agit. Les détails spécifiques (position et distance initiales des assaillants, etc.) sont laissés à sa discrétion. L'idéal pour un Gardien expérimenté est de n'employer la Table que comme source d'inspiration et d'avoir recours à ces rencontres aux moments les plus opportuns, afin de mettre en scène une évasion dramatique et passionnante.

Les jets de *Conduire Automobile* ne sont pas indispensables tant que les personnages conduisent normalement. Par contre, s'ils sont pourchassés par des hybrides, ils roulent à grande vitesse, ce qui requiert un pilotage habile de la voiture. L'investigateur se trouvant au volant doit réussir un jet de *Conduire Automobile* pour chaque virage. Un échec signifiant qu'il perd le contrôle du véhicule. Le Gardien doit alors lancer 1D6 sur la Table des Accidents en Ville (voir encadré). Deux résultats possibles y sont indiqués. Le second, plus grave, n'intervient que dans le cas d'une *maladresse* (jet de 96-00 sur le D100).

Table des Rencontres en Ville

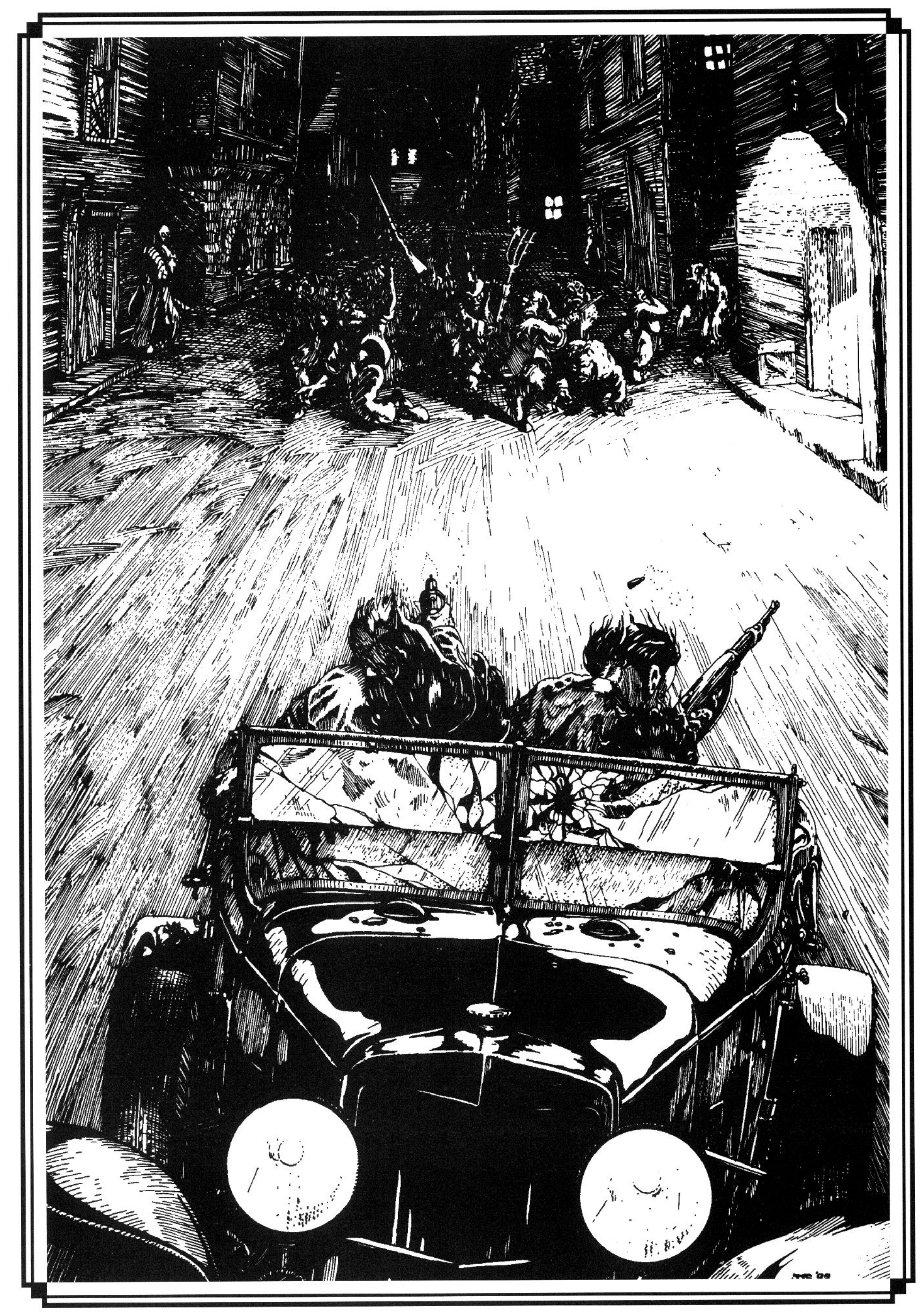
1	Un tireur hybride, embusqué au premier étage d'un bâtiment voisin abandonné, tire quelques coups de feu au jugé.
2	Quelques hybrides (1D3) armés de gourdins et/ou de pistolets sortent en courant d'une allée obscure.
3	Le car de Joe Sargent s'arrête et bloque la rue juste devant les investigateurs. En même temps, 1D6 +1 hybrides chargent sur leurs arrières.
4	Des reflets de phares surgissent derrière les personnages, produits par une vieille guimbarde pleine d'hybrides armés. Ils ont démarré juste derrière les fugitifs et les prennent en chasse. 1D3 d'entre eux tirent sur leurs proies.
5	Un hybride isolé surgit d'un pas de porte ou d'une allée et tente de Sauter à bord du véhicule des investigateurs.
6	Un groupe de 2D4 hybrides à pied, incluant un prêtre de Dagon en habit de cérémonie, essaie de bloquer la rue. Le conducteur peut choisir d'en écraser un ou deux ou bien donner un coup de volant pour les éviter. Dans le premier cas, la maniabilité de la voiture sera diminuée de 2D10 % (voir le paragraphe Les véhicules endommagés). Dans le second cas, un jet de Conduire Automobile est requis pour réussir à contourner les assaillants.
7	Une voiture arrivant en sens inverse essaie de faire sortir celle des investigateurs de la route. Pour savoir qui a les nerfs les plus solides, les deux chauffeurs doivent effectuer trois jets de POU contre POU. Le vainqueur est celui qui gagne au moins deux fois. Le perdant doit faire une embardée pour éviter une collision frontale et donc réussir un jet de Conduire Automobile pour ne pas avoir d'accident. Si son jet indique une maladresse (96-00), la collision frontale se produit.
8	Un groupe de 2D6 hybrides postés sur un toit jettent des gros cailloux et des briques aux personnages. Ces derniers ne subiront que peu de dégâts, sauf s'ils sont à pied ou si leur véhicule est découvert.
9	Une bande de 2D6 Profonds se met en travers de la route. La perte de Santé Mentale est de 1/1D6 points. Le conducteur peut tenter de les écraser ou de les éviter (voir le point n° 6).
10	Une camionnette à plate-forme pleine d'hybrides dévale la rue en direction des investigateurs. Ses occupants agitent des fourches et des gourdins et tirent au hasard des coups de fusil de chasse depuis le plateau. Une rue latérale (à droite ou à gauche) permet aux fugitifs de leur échapper, à condition que celui qui est au volant réussisse un jet de Conduire Automobile à -10 % pour négocier le virage serré et semer les poursuivants.

Les coups de feu

Plusieurs des rencontres impliquent des hybrides nantis d'armes à feu qui tirent sur les fugitifs. Ceux qui restent eux-mêmes immobiles utilisent leurs pourcentages normaux. Par contre, quiconque fait feu depuis un véhicule en mouvement – y compris les personnages – voit sa compétence divisée par deux. Les balles qui atteignent une voiture font généralement peu de dommages : elles s'incrustent dans la carrosserie, le tableau de bord, etc. Seul un *empalement* inflige vraiment des dégâts, soit à l'automobile, soit à ses occupants. Pour les déterminer, il suffit de lancer 1D20 sur la Table des Dommages aux Véhicules.

Les véhicules endommagés

Outre des dégâts précis, comme une vitre cassée ou un phare en miettes, les détériorations de véhicules impliquent souvent une réduction de leur *maniabilité*. Les effets de cette nature sont cumulatifs. Le malus associé est retiré de la compétence du chauffeur à chaque fois qu'un jet de *Conduire Automobile* est requis. Si des dommages cumulés réduisent le score du conducteur à zéro ou moins, le véhicule, dorénavant impossible à contrôler, doit être abandonné. Bien entendu, un investigateur doté d'un meilleur score en *Conduire Automobile* peut alors prendre le volant et peut-être tirer encore quelques kilomètres de l'épave.



L'évasion d'Innsmouth

Fuir dans la ville à pied

Se déplacer à pied est évidemment plus lent, mais d'un certain côté moins dangereux. Le Gardien jouera les chances de rencontre deux fois par pâté de maisons, mais il autorisera en revanche les personnages à se déplacer furtivement dans les coins d'ombre et à se dissimuler dans les pas de porte. Des hybrides passant en voiture repéreront difficilement (25 % de chances) des investigateurs sur le qui-vive, prompts à se mettre à l'abri des regards. Un fugitif aperçu imitera avec succès la démarche traînante des hybrides, s'il réussit un jet de POUx5.

Avancer à pied reste malgré tout assez lent, et il est probable que les personnages saisiront la première opportunité pour se procurer un véhicule de remplacement.

Fuir à travers la campagne

Une fois sortis de la cité, les fugitifs ont encore à franchir plusieurs kilomètres de campagne avant d'être en sécurité au-delà des limites de la commune. Comme en ville, ils peuvent se déplacer, soit en voiture, soit à pied, soit de ces deux manières alternativement. Les véhicules sont obligés de suivre les routes, alors que les fuyards à pied peuvent couper à travers champs.

Fuir à travers la campagne à bord d'un véhicule

Il est possible que les personnages poussent un soupir de soulagement au moment où ils sortent enfin de la ville. Mais leur répit est de courte durée. Une voiture occupée par six hybrides armés surgit de nulle part et se lance à leur poursuite. Trois d'entre eux ouvrent le feu. Sans doute les fugitifs arriveront-ils à semer leurs poursuivants, à condition que leur pilote prenne des risques.

Quatre routes partent d'Innsmouth. Chacune d'entre elles mène à une des villes voisines : Newburyport, Rowley, Ipswich ou Arkham, et comporte des tronçons dangereux. Il s'agit de difficultés faciles à négocier ou à éviter à des vitesses normales, mais à grande vitesse, lors d'une poursuite, elles impliquent un jet de *Conduire Automobile*. Les conséquences d'un échec sont indiqués dans la description de chaque passage périlleux. Le Gardien est libre d'ajouter des effets négatifs supplémentaires pour les jets débouchant sur une *maladresse* (96-00) s'il le souhaite. Une fois que les investigateurs ont passé avec succès l'ensemble de ces tronçons à risque, leur évasion est considérée comme réussie. Les hybrides abandonnent la poursuite et retournent à Innsmouth.

Route de Newburyport

Pont très étroit : il s'agit du pont passant au-dessus de la deuxième des quatre petites rivières que traverse cette route. Il est particulièrement difficile à voir de loin, à cause d'un tournant et d'une végétation envahissante. Un bon jet de *Conduire Automobile* est nécessaire. Un échec signifie que le véhicule rate le pont et plonge tête la première dans le cours d'eau. Ses occupants subissent 1D4 points de dommages et il est irréparable.

Virage serré : juste après le deuxième pont. Un échec au jet de *Conduire Automobile* implique que le véhicule est englué de façon irrémédiable dans les marécages.

Épais brouillard : entre le troisième et le quatrième pont. Si le conducteur ne réussit pas un jet de Chance, le véhicule sort de la route et tombe dans le marais.

Dos d'âne : sommet de Carson's Hill. A grande vitesse, le véhicule décolle du sol. Rater le jet de *Conduire Automobile* se traduit par une sortie de route et une rencontre violente avec un arbre. Les occupants subissent 1D6 points de dommages.

Table des Accidents en Ville

1 Heurter un lampadaire : le véhicule est abîmé mais roule encore. La maniabilité est réduite de 2D20 % (voir le paragraphe Les véhicules endommagés). Une maladresse implique un malus doublé, plus 1D3 points de dommages subis par chaque occupant.

2 Emboutir une bouche d'incendie : comme ci-dessus.

3 Défoncer une devanture : comme ci-dessus, si ce n'est qu'une maladresse signifie que le véhicule est désormais encastré dans le mur et irrécupérable.

4 Rentrer dans une voiture en stationnement : la maniabilité est réduite de 2D10 %. Une maladresse s'accompagne d'une collision par l'arrière, entraînant un malus doublé et 1D6 points de dommages pour chaque passager.

5 Rater un virage : la maniabilité est réduite de 1D10 %. Un bon jet de Conduire Automobile est nécessaire pour conserver le contrôle du véhicule. S'il est raté, il faut relancer le dé sur cette même Table.

6 Faire un tête-à-queue : pas de dégâts au véhicule. Sauf en cas de maladresse, où il s'agit alors d'un tonneau. La voiture est ensuite inutilisable et chaque occupant subit 1D8 points de dommages.

Véhicules de remplacement

Tant qu'ils demeurent en ville, les investigateurs peuvent remplacer un véhicule endommagé en volant une voiture en stationnement : Brian est capable de court-circuiter le contact, de même que quiconque réussit un jet d'Électricité. Quel que soit l'endroit où les fugitifs abandonnent leur automobile, ils ont 50 % de chances d'en apercevoir une autre garée non loin de là. Si ce n'est pas le cas, il y a 60 % de chances qu'ils en trouvent une dans le pâté de maisons suivant, puis 70 % dans le pâté suivant, et ainsi de suite. Il faut utiliser les Tables suivantes pour déterminer le type du véhicule et son état. Une fois à l'extérieur de la ville, les personnages n'ont plus aucune chance de trouver un véhicule en stationnement.

D6	*Type*
1	Ford Modèle T
2	Ford Modèle T avec plateau
3	Coupé
4	Petit camion de livraison
5	Packard ou Chrysler
6	Pick-up (camionnette avec plateau)

D8	*État*
1	Bon état
2	Bon état
3	Vieux mais correct
4	Sièges arrière pleins de viscères de poisson
5	Suspensions fatiguées : maniabilité réduite de 25 %
6	Freins usés : ils lâcheront au troisième freinage brusque
7	Direction imprécise : maniabilité réduite de 20 %
8	Véhicule impossible à démarrer

Route de Rowley

Virage serré : épingle à cheveux vers la gauche, juste après la sortie de la ville. Un échec au jet de *Conduire Automobile* implique que le véhicule est englué de façon irrémédiable dans les marécages.

Dos d'âne : traversée de la voie ferrée. A grande vitesse, le véhicule décolle du sol. Rater le jet de *Conduire Automobile* s'accompagne d'une sortie de route et d'un enlisement.

Épais brouillard : juste après la voie de chemin de fer. Si le conducteur ne réussit pas un jet de Chance, le véhicule sort de la route.

Ornière profonde : au croisement. Il faut réussir un jet de *Conduire Automobile* sinon le véhicule fait un tête-à-queue et s'embourbe. Deux rounds seront indispensables pour le tirer de là.

Table des Dommages aux Véhicules

Quand une arme à feu réussit un empalement sur un véhicule, il faut lancer 1D20 sur cette Table et appliquer directement le résultat indiqué.

1-5 : **Pare-brise atteint et fragmenté.** Si le conducteur ne réussit pas aussitôt un jet de Conduire Automobile (avec un ajustement de -30 %, plus les éventuels malus de maniabilité), c'est l'accident. Le pare-brise, tout étoilé, est à moitié opaque. Il faut le faire voler en éclats vers l'extérieur, ou tous les jets suivants de Conduire Automobile se font à -20 %.

6-10 : **Pneu crevé.** Un jet de Conduire Automobile doit être réussi sur-le-champ pour éviter l'accident. Avec un pneu à plat, tous les jets suivants de Conduire Automobile sont à -50 %.

11-12 : **Passager touché !** La victime est déterminée au hasard. Les dommages sont divisés par deux car la balle a traversé la carrosserie.

13-14 : **Conducteur touché !** Dommages : comme ci-dessus. Le chauffeur doit réussir un jet de Conduire Automobile pour garder le contrôle du véhicule.

15-16 : **Boîte de vitesse endommagée.** Un jet de Conduire Automobile à -20 % (plus les éventuels malus de maniabilité) est immédiatement requis. La maniabilité est définitivement réduite de 25 %.

17-19 : **Moteur/transmission atteint.** Un jet de Conduire Automobile à -10 % est nécessaire. Le véhicule n'est plus bon à rien et s'arrête pour toujours au bout de quelques dizaines de mètres.

20 : **Réservoir touché.** Si le conducteur rate un jet de Chance, le véhicule explose aussitôt, infligeant 2D6 points de dommages à tous les occupants. Sinon, chacun d'eux doit réussir un jet de DEXx5 pour sortir avant l'explosion.

Route d'Ipswich

Virage serré : épingle à cheveux vers la gauche, peu de temps après la sortie de la ville. Un échec au jet de *Conduire Automobile* entraîne une violente collision avec un arbre énorme. Chaque occupant du véhicule subit 1D6 points de dommages et sa *maniabilité* est réduite de 2D20 % (voir le paragraphe *Les véhicules endommagés*).

Gros rocher : juste après le virage, un peu avant le carrefour en forme de "T". Si le conducteur rate son jet de *Conduire Automobile* en essayant d'éviter le rocher qui est au milieu de la route, le véhicule sort de la route et s'enlise. Il est certes plus facile de foncer droit sur l'obstacle, mais le résultat est une colonne de direction cassée et un véhicule bon pour la ferraille.

Arbre tombé : juste avant l'intersection à quatre routes. S'arrêter à temps nécessite un bon jet de *Conduire Automobile*. S'il est raté, le choc rend le véhicule inutilisable et inflige 1D4 points de dommages à ses occupants. S'il est réussi, l'obstacle peut être écarté du chemin par les investigateurs : ils doivent combiner leurs FOR et les opposer à la TAI de l'arbre (égale à 35) sur la Table de Résistance.

Gravillons : peu de temps après l'intersection à quatre routes. Un jet de *Conduire Automobile* est indispensable pour échapper au tête-à-queue.

Route d'Arkham

Pont très étroit : passe au-dessus d'une petite rivière. Un jet de *Conduire Automobile* est nécessaire. Un échec signifie que le véhicule a raté le pont et a plongé tête la première dans le cours d'eau. Les occupants subissent 1D4 points de dommages et le véhicule est irréparable.

Épais brouillard : juste après le pont. Si le conducteur ne réussit pas un jet de Chance, le véhicule sort de la route.

Forte pente : en arrivant à l'intersection à quatre routes. Il y a une descente très brutale. La réussite d'un jet de *Conduire Automobile* est requise pour ne pas sortir de la route. Sinon, le véhicule s'embourbe et il faut deux rounds pour le libérer.

Ornière profonde : juste après l'intersection. Il faut réussir un jet de *Conduire Automobile* sinon le véhicule part en tête-à-queue et s'enlise. Deux rounds seront indispensables pour pouvoir repartir.

Fuir à travers la campagne à pied

S'ils sont à pied, les investigateurs peuvent, soit suivre les routes, soit couper à travers champs et marécages. S'ils n'ont pas été très rapides, ils risquent d'être obligés d'opter pour la deuxième solution, des véhicules pleins d'hybrides lancés à leurs trousses se répandant hors de la ville pour parcourir les routes principales.

Les rencontres décrites dans les encadrés surviennent de manière aléatoire, mais dépendent de la nature du terrain (soit bois et champs, soit marais). Le Gardien jouera de une à quatre chances de rencontre, selon la distance que les fugitifs auront à couvrir avant d'atteindre le bord de la carte et d'être, enfin, en sécurité. La voie ferrée est considérée comme faisant partie des marécages.

Marécages : un jet de 50 % ou moins indique une rencontre. Il faut jeter 1D6 sur la Table des Rencontres dans les Marécages.

Bois et champs : les chances de rencontres sont de 30 %. Le cas échéant, on détermine le type de rencontre en jetant 1D3 sur la Table des Rencontres dans les Bois et Champs.

Un ange gardien

Cet épisode permet éventuellement de sauver un groupe désemparé ou bien simplement de terminer le scénario sur une note théâtrale. Dans les deux cas, une berline noire fait soudainement

Table des Rencontres dans les Bois et Champs

1 **Un ami** : ce PNJ est un habitant humain d'Innsmouth qui est venu aider les investigateurs. Il peut être armé et à pied, se proposant de les mener en sécurité, ou bien les attendre au volant d'une voiture.

2 **Une patrouille hybride** : une bande de 1D6 +2 hybrides équipés de lampes-torches battent la campagne à une distance de 2D6x6 mètres. Il est possible qu'ils repèrent leurs proies...

3 **Un tireur hybride embusqué** : un seul hybride, armé d'un fusil de calibre 30-06, ouvre le feu sur les fugitifs. Il est caché derrière un arbre, à 1D6x6 mètres du groupe. Les personnages peuvent s'enfuir, auquel cas ils essuient quatre autres tirs dans le dos (chances du tireur égales à 25 %). S'ils ripostent, l'obscurité et la protection partielle dont bénéficie leur adversaire réduisent leurs chances de le toucher à un quart de leurs pourcentages habituels.

Table des Rencontres dans les Marécages

1 **Shoggoth rôdeur** : le monstre affamé des Profonds surgit dans l'obscurité et attaque un personnage au hasard. Si ce dernier meurt, le Shoggoth s'installe pour le dévorer et laisse s'enfuir les autres.

2 **Groupe de Profonds** : ils sont au nombre de 1D6. Ils apparaissent à une distance de 1D6x6 mètres et se lancent aux trousses des fugitifs, mais si l'un d'entre eux est tué, ils abandonnent. Les investigateurs perdent 1/1D6 points de Santé Mentale.

3 **Sables mouvants** : un des fuyards, choisi aléatoirement, entre dans une zone de sables mouvants. Si les autres ne font rien, il est englouti définitivement en six rounds. Chacun de ses compagnons effectuera un jet de Chance par round pour savoir s'il trouve un objet susceptible d'aider l'infortuné. Si un des sauveteurs commet une maladresse (jet de 96-00), lui aussi se retrouve pris au piège des sables mouvants et doit être sauvé. Quand ils ont découvert un objet approprié, ceux qui tirent pour libérer une victime opposent leurs FOR additionnées à une FOR de 25.

4 **Héron surpris** : un des investigateurs manque de marcher sur cet oiseau des marécages. L'échassier s'envole en poussant des cris perçants, ce qui peut attirer l'attention d'oreilles inamicales.

5 **Profond solitaire** : il jaillit brusquement devant un des fugitifs (déterminé aléatoirement), à une distance de trois mètres, et attaque.

6 **Cadavre en décomposition** : un personnage choisi au hasard trébuche sur un cadavre allongé dans le marécage et perd 1/1D4 points de Santé Mentale. Il s'agit du corps de l'agent fédéral Bill Forbes, disparu il y a peu lors d'une mission secrète à Innsmouth. Il se faisait passer pour un écrivain de romans historiques et, la dernière fois qu'on a entendu parler de lui, logeait à l'hôtel Gilman.

son apparition et stoppe non loin des investigateurs. Le conducteur en descend rapidement et fait des signaux aux fugitifs avec une lampe, les appelant par leurs noms. Il s'agit de Lucas Mackey, l'agent fédéral. Sans jamais révéler sa véritable identité, il tente de convaincre les personnages qu'il est de leur côté. S'ils acceptent de monter dans son automobile, il les conduit jusqu'à la ville la plus proche puis se dirige vers le sud pour rejoindre son bureau, à Boston.

Le dénouement

Si les investigateurs réussissent à sauver Brian, ils gagnent chacun 2D6 points de Santé Mentale. S'ils échouent, ou si Brian est tué pendant leur fuite, ils en perdent tous 1D6. Libérer Ruth leur en ajoute encore 1D6, mais ne pas y parvenir leur coûte un unique point. En revanche, récupérer le manuscrit du *Livre de Dagon* dans le coffre de Thomas Waite ne rapporte rien, à moins qu'ils ne le tiennent volontairement à l'écart d'Asenath Waite. Dans ce cas seulement, chacun d'entre eux est récompensé par 1D3 points de Santé Mentale supplémentaires. Enfin, ils accumulent un point de Santé Mentale pour chaque Profond tué, avec un maximum de six.

Conclure

Les investigateurs devront trouver une histoire cohérente pour expliquer la disparition de Brian et son rôle supposé dans le cambriolage, à Innsmouth. Il se peut également qu'ils aient à répondre de délits commis pendant l'aventure. Le Gardien est libre de traiter cette partie à sa façon, mais il est possible que les habitants d'Innsmouth, furieux, portent plainte contre les personnages. S'ils sont inculpés de crimes et arrêtés, leur compétence *Crédit* baisse de 2D10 %, voire plus. Là encore, le Gardien a toute latitude pour régler cet épisode, sachant qu'avant le raid, le Département du Trésor peut intervenir en faveur des investigateurs, soit pour négocier discrètement leur libération, soit même pour les faire bénéficier d'un non-lieu.

Enfin, s'ils sont capables de fournir aux autorités gouvernementales des informations solides sur ce qui se passe à Innsmouth, ils gagneront 1D6 % en *Crédit*. Dans ce cas, il sera en outre logique qu'ils jouent un rôle dans le raid en préparation sur Innsmouth.

Statistiques

BRIAN BURNHAM, 18 ans, gérant de l'épicerie First National d'Innsmouth

FOR 11	CON 10	TAI 9	INT 13	POU 8
DEX 9	APP 15	ÉDU 12	SAN 35	PV 10

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 ; Gourdin 45 %, 1D6 +1 ; Canif 35 %, 1D3.

Compétences : Baratin 65 %, Comptabilité 45 %, Conduire Automobile 45 %, Connaissance d'Innsmouth 15 %, Crédit 30 %, Démarrer une Auto sans la Clé de Contact 75 %, Discrétion 65 %, Marchandage 55 %, Mécanique 35 %, Pickpocket 25 %, Se Cacher 60 %, Serrurerie 45 %, Trouver Objet Caché 55 %.

RUTH BILLINGHAM, 17 ans, jeune hybride attrayante

FOR 7	CON 9	TAI 8	INT 13	POU 9
DEX 11	APP 17	ÉDU 11	SAN 20	PV 9

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : chances de base partout.

Compétences : Baratin 65 %, Connaissance d'Innsmouth 25 %, Écouter 40 %, Grimper 55 %, Nager 70 %, Occultisme 15 %, Se Cacher 50 %, Séduction 55 %.

THOMAS WAITE, 56 ans, vieux commerçant fatigué

FOR 8	CON 11	TAI 10	INT 14	POU 14
DEX 10	APP 12	ÉDU 12	SAN 25	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Poing 45 %, 1D3 ; Tuyau de Plomb (sous le comptoir) 55 %, 1D6.

Compétences : Comptabilité 55 %, Connaissance d'Innsmouth 70 %, Écouter 55 %, Marchandage 65 %, Pharmacologie 25 %, Premiers Soins 50 %, Psychologie 30 %.

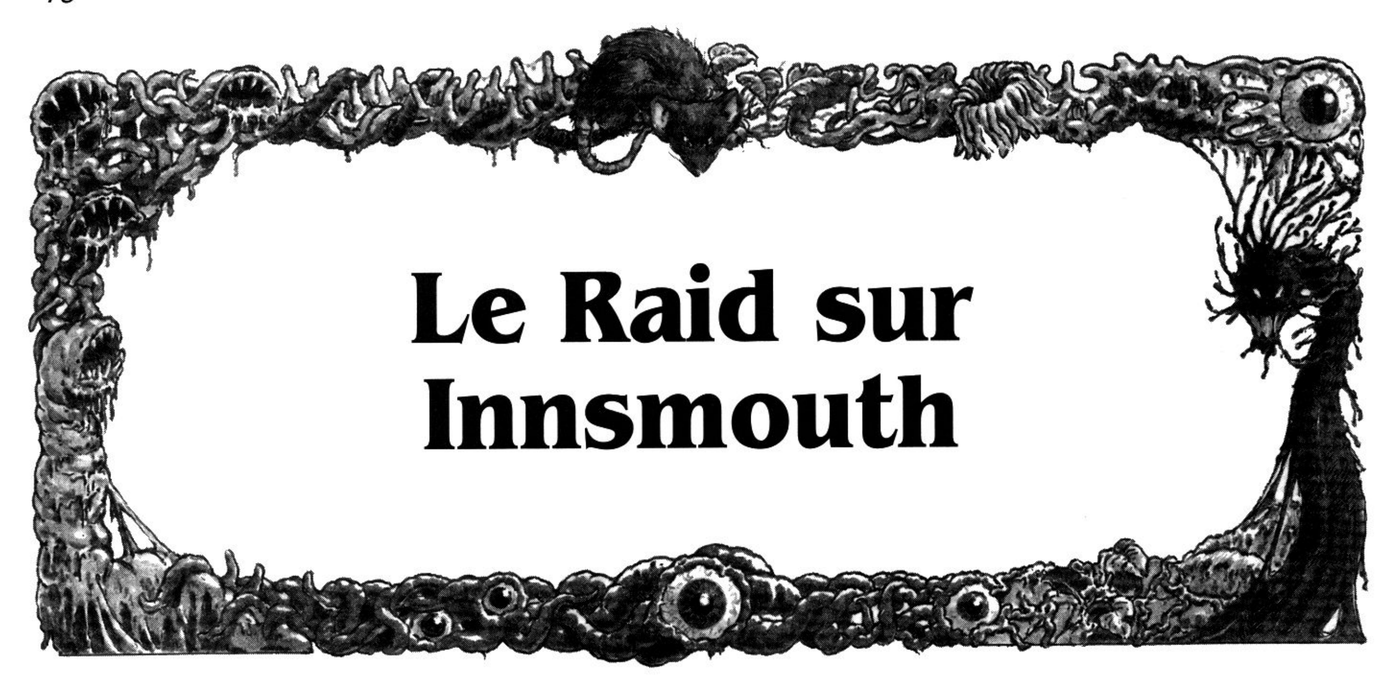
WARREN BILLINGHAM, 41 ans, homme d'affaires hybride

FOR 16	CON 18	TAI 14	INT 15	POU 14
DEX 10	APP 8	ÉDU 14	SAN 10	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 40 %, 2D6 +4 ; Coup de Crosse 35 %, 1D6 + bd ; Étranglement 45 %, 1D4 +1 par round (le pourcentage d'attaque vaut pour le premier round. Pour maintenir l'étranglement, il faut vaincre la FOR de la victime à chaque round suivant).

Compétences : Baratin 60 %, Comptabilité 70 %, Conduire Automobile 55 %, Connaissance d'Innsmouth 70 %, Écouter 45 %, Marchandage 65 %, Nager 85 %, Persuasion 70 %, Trouver Objet Caché 45 %.



Le Raid sur Innsmouth

Cette aventure épique met en scène le raid organisé par le gouvernement américain sur la ville d'Innsmouth. Les activités des investigateurs ont attiré sur eux l'attention du Département du Trésor. C'est vraisemblablement par l'intermédiaire de l'agent Lucas Mackey (qu'ils ont sans doute rencontré lors du scénario *L'Évasion d'Innsmouth*) qu'on les contacte.

L'enquête gouvernementale a débuté l'été dernier, après une rencontre entre des représentants du Département du Trésor et Robert Olmstead, habitant de l'Ohio. Alors qu'il visitait la ville d'Innsmouth, celui-ci est tombé sans le chercher sur un foyer d'activités illégales, peut-être contre-nature. Une enquête préliminaire a montré que quelques-unes au moins de ses allégations étaient vraies, si bien qu'une campagne secrète d'investigation a été lancée. Celle-ci était probablement en cours au moment où les personnages menaient leur propre enquête. Des agents fédéraux ont séjourné à Innsmouth, se faisant passer pour des représentants de commerce, des touristes ou des inspecteurs du travail. Ils ont rassemblé suffisamment de preuves pour qu'on déclenche une opération d'envergure.

Un de ces espions, dont la couverture était écrivain de romans historiques, a disparu alors qu'il se trouvait à Innsmouth. Ses restes décomposés gisent dans les marécages du nord-ouest de la ville. Il est d'ailleurs possible que les investigateurs soient tombés dessus durant le scénario *L'Évasion d'Innsmouth*.

Comment faire jouer cette aventure

Le Raid sur Innsmouth est un scénario d'exception. Il est découpé en cinq actions indépendantes nommées indifféremment objectifs ou missions. Chacune de ces actions est divisée en trois parties. On jouera d'abord l'ensemble des premières parties, dans un certain ordre, puis les deuxièmes et enfin toutes les troisièmes parties, toujours dans un ordre spécifique. Celui-ci est détaillé dans l'encadré La séquence de jeu. Le raid ne sera achevé qu'une fois jouées les troisièmes parties de toutes les missions.

Les investigateurs sont invités à prendre part aux opérations, soit comme conseillers, soit comme participants actifs. On leur demandera de se séparer, chacun intervenant dans une action différente, laissée à son libre choix ou à celui du Gardien. L'idéal serait qu'il y ait un personnage par objectif. S'ils sont moins de cinq, un des joueurs utilisera un personnage de rechange pour accompagner un des commandos. S'ils sont plus de cinq, deux d'entre eux participeront à la même mission.

Contactés par le Département du Trésor, ils sont tout d'abord questionnés sur ce qu'ils savent. On leur demande ensuite de participer au raid. Grâce à l'influence de Thomas Mackey et de ses supérieurs, des investigateurs incarcérés peuvent même être libérés, leur procès s'achevant par un compromis favorable, voire un acquittement.

Personnages secondaires

Puisque leur personnage principal – l'investigateur – ne sera actif que dans une des cinq missions, les joueurs sont invités à jouer d'autres personnages au cours des quatre autres missions. Ce seront toujours des membres des forces armées : marines, garde-côtes, marins, etc. Dans la suite, ces derniers seront nommés *personnages secondaires*. Bien sûr, le scénario est conçu pour mettre en vedette les investigateurs eux-mêmes, mais ces personnages secondaires y tiendront également des rôles importants.

Si l'investigateur ou le personnage secondaire d'un joueur disparaît d'une façon ou d'une autre pendant le raid, le Gardien peut lui fournir un autre personnage secondaire.





Prélude : Projet Alliance

A la demande de l'agent Mackey, le gouvernement a lancé des enquêtes de sûreté sur les investigateurs. On a passé au crible leurs casiers judiciaires, leurs activités professionnelles, leur appartenance éventuelle à des organisations publiques ou privées et, assez bizarrement, leur arbre généalogique – à la recherche d'un lien quelconque avec Innsmouth. Au début, les personnages ne sont pas conscients de ces recherches, mais du mois de décembre jusqu'à la mi-janvier, certains indices peuvent leur mettre la puce à l'oreille.

Tous ceux qui réussissent un jet de Chance recueillent 1D3 récits bizarres auprès de leurs proches : amis, membres de leur famille, collègues de travail, employeur, clients, propriétaire, logeur, etc. Ce sont des remarques du genre : "Un de vos amis m'a demandé de vos nouvelles, l'autre jour". Le soi-disant ami, qui ne s'est pas présenté, s'intéressait à des détails de la vie privée de l'investigateur, à ses habitudes de travail et, ce qui a paru surprenant, voulait savoir si ce dernier avait jamais montré un intérêt quelconque pour l'occulte. Des jets d'*Écouter* réduits de moitié, réussis, permettent aux personnages de remarquer des parasites étranges sur leurs lignes téléphoniques. Des jets d'Idée couronnés de succès leur font repérer dans la rue des gens qu'ils n'ont jamais vus auparavant.

Le premier contact

Une fois certains que ceux qui les intéressent sont des gens dignes de confiance, les agents du gouvernement les contactent chez eux. Lors d'un froid dimanche après-midi de janvier, chaque investigateur reçoit la visite d'un petit groupe d'hommes arrivés dans une grosse berline noire. Ils sont tous vêtus de la même manière : costume, chapeau et pardessus, le tout de couleur foncée. Leur chef est l'agent Albert Ryan, qui se présente lui-même sur le seuil.



Albert Ryan

Il demande au personnage s'il est seul, parce que lui et ses hommes veulent lui parler en privé. Si son interlocuteur les fait entrer, ils lui posent une série de questions sur Innsmouth et les activités auxquelles il s'est livré durant les derniers mois. Ils sont parfaitement polis, mais il est clair qu'ils cherchent à savoir exactement ce que leur hôte a appris ou deviné à propos de cette ville. Ils prennent des notes tout au long de l'entretien. Leurs visages imperturbables ne se troublent que lorsqu'un investigateur évoque des "hommes-poissons" ou des "monstruosités". Ils froncent alors les sourcils et leurs stylos s'arrêtent un instant de griffonner.

L'interrogatoire dure environ vingt minutes, après quoi l'investigateur est poliment remercié pour sa coopération. "Ne parlez de cela à personne, s'il vous plaît, ajoute Ryan. C'est une affaire de la plus haute importance pour la sécurité de notre pays". Il signale que certains des autres personnages ont déjà été contactés ou le seront bientôt. "Vous entendrez reparler de nous", assure-t-il.

L'appel du devoir

Comme promis, les investigateurs sont à nouveau contactés quelques jours plus tard. Un coup de téléphone ou un télégramme les prie de se rendre au Bâtiment Fédéral, bureau 402, à Boston, le lendemain à 20h, et d'y demander l'agent Drew. On peut leur fournir une voiture avec chauffeur si nécessaire. On leur donne en outre un numéro de téléphone afin qu'ils accusent réception du message.

Le soir, à huit heures, les rues de Boston sont obscures. Le quartier de bureaux où se situe le Bâtiment Fédéral est quasiment désert et balayé par un vent glacial. Il tombe une neige légère.

La plus grande partie de l'immeuble est plongée dans la nuit, mais au quatrième étage, une rangée de fenêtres est brillamment illuminée. Dans le hall d'entrée, les investigateurs sont accueillis par un jeune homme assis derrière un comptoir, qui s'enquiert des raisons de leur venue. Après une communication avec le quatrième étage, il leur confirme qu'ils sont bien attendus et leur désigne les ascenseurs. Si l'un d'eux fait mine de signer le registre des visiteurs, il l'en empêche promptement. "Ce n'est pas nécessaire", dit-il en souriant.

Le bureau 402 se trouve au bout du couloir du quatrième étage. La porte en est ouverte et des voix s'en échappent. Les personnages peuvent entrer directement ou frapper, mais quoi qu'ils fassent, ils pénètrent dans une petite antichambre où les attend une jeune femme souriante d'une trentaine d'années. Elle se présente comme "Miss Jameson" et semble les connaître tous par leur nom. "Mr Drew vous attend dans son bureau", annonce-t-elle.

Elle les guide alors à travers un petit dédale de corridors jusqu'à une porte close. En chemin, elle leur fait traverser une salle de réunion, occupée par une grande table autour de laquelle sont assis sept hommes, certains en uniforme. L'atmosphère y est lourde de la fumée des cigares.

Enfin, les visiteurs sont introduits dans un bureau et Miss Jameson se retire, fermant le battant derrière elle. A l'intérieur,


"Mr. Drew"

trois hommes, dont Lucas Mackey. Celui-ci, souriant, se lève pour accueillir chaleureusement les personnages. Il leur serre la main et peut même aller jusqu'à leur taper amicalement dans le dos. La manière dont il se comporte précisément dépend de ses relations passées avec les arrivants.

L'agent Ryan est debout, un peu plus loin, aux côtés d'un individu grand, mince, aux cheveux blancs, assis derrière un vaste bureau, qui ôte ses lunettes, se lève et contourne la table de travail, avant de tendre la main aux personnages. Ses yeux sont d'un bleu froid, son sourire pincé et sans conviction. Mackey fait les présentations : il s'agit de Mr Drew. Les investigateurs sont invités à s'asseoir et Drew prend place face au groupe, devant son bureau. Mackey se rassoit avec désinvolture sur un tabouret haut, dans un coin de la pièce. Ryan reste debout dans le fond de la pièce, en retrait. C'est Drew qui prend la parole :

"[Mesdames], messieurs, je sais que vous êtes impatients de savoir pourquoi on vous a fait venir ici ce soir. Le gouvernement a besoin de votre aide dans une affaire de la plus haute importance. Vous connaissez déjà la ville d'Innsmouth, aussi n'est-il pas utile que je vous explique pourquoi le gouvernement s'y intéresse. Nos services ont mené une longue enquête. Celle-ci a mis en évidence la nécessité de prendre des mesures rapides et radicales pour venir à bout des activités criminelles de grande envergure se déroulant dans cette ville. De nombreuses lois fédérales et inter-États ont été violées. On parle de contrebande d'alcool, d'enlèvements, de meurtres et peut-être même d'esclavagisme. Je ne vous décrirai pas en détail les pratiques répugnantes et abjectes auxquelles, semble-t-il, certains de ces assassins et criminels se livrent. Les données dont nous disposons sont approximatives, mais nous estimons que la moitié au moins de la population d'Innsmouth est impliquée dans un complot criminel. Toutes les couches sociales, et jusqu'aux familles les plus puissantes de la ville, sont concernées."

Le serment de secret

"Il est évident qu'une opération militaire de ce type doit être préparée dans le plus grand secret. D'une part, il nous faut éviter d'alerter les criminels d'Innsmouth. D'autre part, cette intervention risque d'être considérée par certains comme une violation de la Constitution. En effet, jamais encore la loi martiale n'avait été déclarée sur une ville entière – mais le gouvernement fédéral estime qu'il n'y a pas d'autre solution.

"Avant de continuer, je dois donc vous demander à tous de signer ces documents. Il s'agit de serments de confidentialité, par lesquels vous vous engagez à garder le secret absolu sur tous les événements auxquels vous pourriez participer ou desquels vous pourriez être témoins dans les prochains jours. Vous êtes en droit de ne pas signer, mais dans ce cas, nous serons contraints de vous héberger au sous-sol de cet immeuble. La loi nous autorise à vous retenir au plus 72 heures sans inculpation ou arrestation. Nous ne souhaitons pas vous importuner, mais étant donné la nature de cette affaire, de telles mesures sont nécessaires. Nous veillerons à satisfaire tous vos besoins et à faire en sorte que cette détention vous soit la moins désagréable possible."

Ceux qui signent sont congratulés chaleureusement par Mackey, d'une façon plus formelle et guindée par Drew. Les autres sont escortés jusqu'à des cellules situées au sous-sol, propres mais petites et évoquant nettement une prison. Dans la mesure du raisonnable, tous les efforts seront faits pour y rendre le séjour forcé des investigateurs aussi confortable que possible. Tout personnage réussissant un jet de *Droit* se rend compte à la lecture du document que violer le serment se traduira par des amendes d'un montant très élevé et/ou des peines de prison.

Une fois que les éventuels investigateurs ayant refusé de signer ont quitté son bureau, Drew reprend ses explications :

La séquence de jeu

Certains des événements prévus dans ce scénario supposent un ordonnancement précis des épisodes. C'est pourquoi une séquence de jeu vous est recommandée ci-après. Deux commandos distincts (poursuivant deux objectifs différents) pourront parfois communiquer ou se rencontrer. Il faudra alors jouer simultanément les deux actions pendant un court laps de temps. Toutefois, les diverses missions sont en majeure partie indépendantes les unes des autres.

Première partie	Deuxième partie	Troisième partie
1 Les tunnels des contrebandiers	**1** Y'ha-nthlei	**1** L'hôtel particulier des Marsh
2 Y'ha-nthlei	**2** Le Récif du Diable	**2** Le Récif du Diable
3 Le Récif du Diable	**3** Les tunnels des contrebandiers	**3** Y'ha-nthlei
4 L'hôtel particulier des Marsh	**4** L'hôtel particulier des Marsh	**4** L'Ordre Ésotérique de Dagon
5 L'Ordre Ésotérique de Dagon	**5** L'Ordre Ésotérique de Dagon	**5** Les tunnels des contrebandiers

Les objectifs du raid

Objectif 1 : L'Ordre Ésotérique de Dagon. Deux escouades de marines vont assaillir directement le quartier général de ce culte ignoble. Les officiers dirigeant les opérations seront le capitaine Corso et le sergent Grabatowski. Mieux vaudrait que les investigateurs qui participent à cette mission aient une bonne santé physique (Points de Vie) et soient habiles au maniement des armes à feu.

Objectif 2 : L'hôtel particulier des Marsh. Il s'agit d'une attaque surprise tentée par une seule escouade de marines contre la demeure de la plus puissante famille de la ville. La consigne est de faire des prisonniers. L'expédition sera menée par le major Maines. Des compétences comme Discrétion et Se Cacher seront très utiles. Savoir tirer au pistolet également.

Objectif 3 : Les tunnels des contrebandiers. Deux escouades de marines réparties sur quatre canots vont parcourir à la rame le réseau souterrain qui dessert Innsmouth. Le commandement sera assuré par le lieutenant Doud. Les compétences relatives au combat seront importantes, ainsi qu'une bonne Santé Mentale.

Objectif 4 : Le Récif de Diable. Un contingent de garde-côtes patrouillera au large pour contrôler le récif et le port, sous les ordres du commandant Hearst. Il sera possible d'éviter le combat, mais la prudence recommande de bien savoir nager.

Objectif 5 : Y'ha-nthlei. Un sous-marin de la Navy doit torpiller le site de la cité sous-marine dont on suppose l'existence. Le commandant Robert Harrow dirigera le S-19. Les compétences physiques ne seront pas très importantes, alors qu'un bon score en Psychologie et une grande Santé Mentale seront de sérieux atouts.

"Le gouvernement a besoin de votre aide et de votre expérience, car il semble que vous en sachiez autant que nous, sinon plus, sur cette ville. Vous devez néanmoins comprendre que votre participation aux opérations impliquera certains risques. Nous aimerions en effet que chacun d'entre vous accompagne un des différents corps expéditionnaires prenant part au raid, en tant que conseiller et expert. Il s'agira de pénétrer dans la ville et de réaliser diverses interventions militaires. Vous serez bien entendu placé sous les ordres d'officiers de l'armée. Ne commettez pas d'erreur – nous avons toutes les raisons de nous attendre à une résistance armée. Êtes-vous intéressés ? Êtes-vous volontaires pour aider votre pays ?"

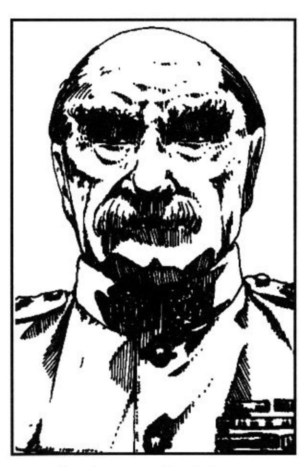
Après avoir obtenu leur acquiescement, Drew se lève et les mène dans la grande salle de réunion qu'ils ont vue auparavant.

L'exposé du plan



Le major Joe Maines

Les personnages sont présentés aux sept hommes assis autour de la table. Les trois officiers des commandos de marines sont le major Maines, le capitaine Corso et le lieutenant Doud. L'officier des garde-côtes est le commandant Hearst. Les arrivants peuvent reconnaître (jet de Connaissance réussi) avant qu'il ne leur soit présenté, John Edgar Hoover, agent du gouvernement et directeur du Federal Bureau of Investigation (il a 34 ans). Sont également présents un Hindou, le Dr Najar, qui s'identifie lui-même comme un "parapsychologue" et le colonel James Rothler, des services de renseignements de la Navy, responsable de toute la partie militaire du projet et source de l'épaisse fumée de cigare qui empuantit l'atmosphère. Les investigateurs sont introduits comme "des civils qui, à l'instar du Dr Najar, que vous avez déjà rencontré, ont généreusement offert leur aide au gouvernement en tant que conseillers spéciaux". Tout le monde s'assoit, à l'exception de Drew et Rothler qui restent debout à l'extrémité de la longue table. L'agent Mackey ferme la porte avant de s'installer à côté de Ryan, son collègue. Le major Maines extrait un flacon métallique d'une poche intérieure de sa veste et remplit deux verres, un pour le colonel et un pour lui-même. Il tend le flacon aux civils, à l'autre bout de la table, les invitant à boire avec eux. Le Dr Najar refuse immédiatement l'invitation, presque embarrassé. Les personnages peuvent accepter ou non. Ils seront surpris d'entendre Drew annoncer : "J'ai dans mon bureau une bouteille de whisky écossais de première qualité, pour ceux que cela intéresse".



Le colonel James Rothler

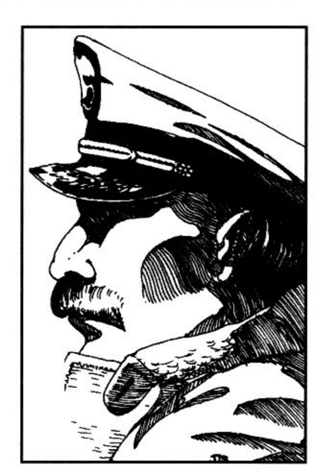
Pendant que Miss Jameson part chercher la bouteille, et la tasse de thé demandée par le Dr Najar, la discussion démarre. Drew dépeint à grands traits la situation à Innsmouth, en se basant sur les éléments que les enquêtes gouvernementales ont rapportés. Les investigateurs remarquent qu'il insiste sur les meurtres et les enlèvements, ainsi que sur le culte dément qui semble être à l'origine de ces crimes. Les récits faisant état de monstruosités cachées dans les maisons sont supposés se référer aux résultats malheureux d'unions consanguines ou à des captifs retenus par les sectateurs. Quant aux rumeurs évoquant des monstres marins, elles ne suscitent qu'un scepticisme général. Il est clair que tous les éléments d'information ayant trait au surnaturel ont été ignorés ou mal interprétés, voire les deux à la fois. Puis Drew laisse la parole au colonel Rothler.



Le capitaine Anthony Corso

"La plupart d'entre vous ont déjà reçu leurs instructions de manière individuelle," commence ce dernier. "Vous savez donc ce que vous avez à faire. Néanmoins, nous allons rapidement décrire l'ensemble de l'opération pour la présenter à ceux qui viennent juste de nous rejoindre et pour rafraîchir la mémoire aux autres." Il se tourne vers un chevalet sur lequel est posée une carte de la région d'Innsmouth et se sert de son cigare pour désigner telle ou telle zone.

"Nous avons de nombreux objectifs en vue, mais le premier est de capturer tous les citoyens de cette ville afin de les interroger. C'est pourquoi de petits groupes de marines vont s'y infiltrer, soit pour faire eux-mêmes des prisonniers, soit pour pousser les gens à s'enfuir vers l'intérieur des terres. Là, des barrages sur les routes et d'autres patrouilles de marines les intercepteront. Nous espérons que les pertes parmi les civils seront minimales. Le gouvernement souhaite également éviter les réactions de panique dans les bourgades voisines. C'est la raison pour laquelle nous avons décidé de résoudre le problème avec un minimum de troupes. Nous ne voulons pas attirer l'attention. L'opinion publique ne sera informée de cette opération que lorsque nous aurons la situation bien en main.



Le commandant Stephen Hearst

"L'attaque sera le fruit des efforts coordonnés de plusieurs groupes, chacun d'entre eux restant autonome. Notez qu'il est important que nous prenions le quartier général de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Deux escouades de marines sont assignées à cette mission. Elles sont menées par le capitaine Corso."

Le militaire se lève à moitié de son siège et fait un signe de tête en direction des investigateurs. Proche de la trentaine, il est bien fait de sa personne et paraît intelligent.

"Les hommes de Corso, en tenue de camouflage blanche, pénétreront dans la ville par l'ouest. Ils suivront ensuite le fleuve, gelé en cette saison, à couvert dans la gorge. Ils quitteront le défilé au niveau du pont de Federal Street pour remonter la rue vers le nord en direction de New Church Green. Ils prendront d'assaut le bâtiment de l'Ordre, en entrant par la porte principale si possible, et feront prisonniers tous les gens qu'ils trouveront à l'intérieur. Certains des prêtres du culte y seront peut-être. Ils sont en principe reconnaissables à leurs robes et joyaux en or. Ces individus ne doivent s'échapper à aucun prix. Les marines ont pour ordre de tirer si nécessaire."

Le colonel Rothler fait ensuite un geste vers le major Maines, alors que celui-ci est occupé à se verser un autre verre.



Edgar Hoover



Le docteur Najar

"Le major Maines, ici présent, dirigera, quant à lui, une escouade de soldats triés sur le volet pour procéder à l'arrestation de certaines personnalités de la ville."

Maines lève son verre en direction des investigateurs et leur fait un clin d'œil. Il a quarante ans au moins, des traits rudes, un visage tanné marqué par les années d'appartenance au corps des marines - c'est un vrai *leatherneck* (NdT - *litt.* : cou de cuir - surnom familier des soldats de l'infanterie de marine américaine, c'est-à-dire des *marines*).

"Son groupe pénétrera dans l'hôtel particulier des Marsh, sur Washington Street, et y procédera à l'arrestation de divers notables de la ville et de leur famille. Dans un premier temps, donc, son escouade accompagnera celles du capitaine Corso le long du fleuve, mais seulement jusqu'au pont de Washington Street. Là, le major Maines et ses hommes se détacheront du gros de la troupe pour remonter vers leur objectif en direction du nord."

Rothler se tourne ensuite vers le jeune lieutenant Doud.

"Pendant ce temps, le lieutenant Doud commandera les deux escouades de marines chargés d'explorer à bord de canots le réseau de cavernes et de tunnels qui s'étend au nord de la ville."

Le jeune homme, l'air arrogant, jette un coup d'œil en direction des investigateurs et approuve de la tête.

"Dans le passé, ces souterrains étaient employés par des contrebandiers. Nous avons de bonnes raisons de croire qu'ils servent maintenant à des esclavagistes, qui prendraient pour victimes des Blancs. Le lieutenant Doud doit en chercher des preuves. Il doit également démolir les entrepôts vides dans lesquels débouchent ces tunnels."

Le colonel désigne enfin le seul officier naval assis à la table.

"Les garde-côtes nous ont offert les services du commandant Hearst."

L'uniforme de Hearst, bleu et souligné de doré, resplendit en comparaison de ceux des marines, d'un vert olive terne. Il a en tout point l'apparence d'un officier. La mâchoire carrée, l'air intelligent, il lève une main en direction des civils.

"Il dirigera trois vaisseaux qui patrouilleront le long de la côte, pour le cas où certains criminels tenteraient de s'enfuir par la mer. Sa mission consistera à les empêcher de s'échapper.

"Comme vous le savez peut-être, le commandant Harrow, de l'U.S. Navy, devait également assister à cette réunion. Il a malheureusement été retardé par une opération de sauvetage de sous-marin au large de la côte nord. Son bâtiment, le S-19, doit faire surface au port dans l'heure qui vient. Une enveloppe scellée contenant ses instructions attend son arrivée."

Le colonel met alors fin à la réunion. "Je suggère que nous passions un peu de temps, disons vingt minutes, à faire plus ample connaissance. Les conseillers civils ici présents vont participer aux opérations, aussi je pense qu'il est de l'intérêt des officiers de voir ce qu'ils peuvent apprendre d'eux."



Le lieutenant Eric Doud

Durant les minutes qui suivent, aucun des officiers - à l'exception du lieutenant Doud - ne refuse de se mêler aux civils. On leur pose des questions et on écoute leurs conseils. Seul Doud affecte une attitude hautaine et supérieure. Les premières impressions des investigateurs se confirment : malgré la présence de divers indices - et d'innombrables rumeurs - le gouvernement ne reconnaît pas officiellement l'existence des monstruosités d'Innsmouth. Si les personnages se mettent à parler trop librement de "Profonds" et de "Grands Anciens", on les regarde d'un air sceptique. Seul le Dr Najar semble partager certaines de leurs vues. Derrière sa façade d'universitaire érudit, il cache mal un grand intérêt pour le Mythe de Cthulhu. Il paraît espérer secrètement que l'expédition va tomber sur quelque chose de plus important que ce à quoi s'attendent les autorités.

Pendant cette discussion, chacun des investigateurs doit décider à quelle mission il va participer. Le Gardien, après avoir étudié l'ensemble, voudra peut-être inciter les joueurs à choisir la mieux adaptée aux compétences de leur personnage. Le Dr Najar s'est déjà porté volontaire pour se joindre au commando qui va pénétrer dans la demeure des Marsh, mais il encourage un autre des civils à l'accompagner. En discutant avec Mackey, les personnages apprennent l'existence d'une sixième expédition (ils ne peuvent pas y participer, elle n'est pas décrite dans ce supplément) : il s'agit, pour lui et Hoover, d'attaquer la raffinerie Marsh.

Projet Alliance

C'est le nom que le gouvernement a choisi pour cette opération top-secret. Un jet de Connaissance à moitié pourcentage, réussi, révèle qu'il est tiré d'un récit biblique du Livre de Samuel, relatant comment l'Arche d'Alliance démembra une statue de Dagon dans la cité d'Ashdod. Si on le lui demande, Drew en expliquera l'origine.

Le mot de passe

Afin d'être capables de s'identifier les uns les autres, tous les participants au raid utiliseront le mot de passe "Samson". En effet, des barrages routiers vont être mis en place sur les voies d'accès à Innsmouth, et des groupes de marines vont patrouiller les alentours de la ville à la recherche de civils qui essaieraient de s'en échapper. Il est possible que certains des membres du commando tombent par hasard sur une de ces patrouilles de "nettoyage" : dans ce cas, ils devront utiliser le mot de passe pour s'identifier.

Malheureusement, un investigateur atteint de folie ne pourra se le rappeler qu'en réussissant un jet d'Idée à moitié pourcentage. S'il échoue, il sera arrêté et poussé dans un camion rempli de fugitifs d'Innsmouth, terrorisés et puant le poisson. Il y perdra 1/1D4 points de Santé Mentale. La suite des aventures de l'infortuné personnage est décrite au paragraphe *Le sort des prisonniers* de la section *Conclusion* de ce scénario.

Le signal du départ

A un moment ou à un autre, un des investigateurs demandera probablement à quelle heure est prévu le début des opérations. L'officier auquel il s'adressera à cet instant regardera alors sa montre puis, relevant les yeux vers lui, répondra avec un sourire : "C'est pour dans deux heures à peu près." Les derniers rapports des espions signalaient que la campagne d'enquête gouvernementale avait peut-être été découverte. C'est pourquoi la décision a été prise de lancer le raid immédiatement.

Les armes et l'équipement des investigateurs

Les personnages ne possèdent pas forcément d'armes, et sans doute pas d'équipements spéciaux. On leur fournira tout ce qui leur sera nécessaire, comme expliqué dans la section associée à chaque mission. L'expédition a lieu au milieu de l'hiver, donc les vêtements chauds s'imposent. L'armée prêtera aux civils des bottes et des manteaux militaires. Ces habits encombrants offrent une protection valant 1D3-1 points d'armure, mais réduisent la DEX de 1D2 points.

La réunion se termine assez vite. Les personnages qui ont choisi d'accompagner les commandos qui vont assaillir l'Ordre Ésotérique (objectif n° 1) ou l'hôtel particulier des Marsh (objectif n° 2) sont escortés jusqu'à trois énormes camions garés devant l'immeuble, remplis de marines et d'équipement. On leur désigne un des trois véhicules et on les invite à grimper à l'arrière. Ce camion, suivi d'un des deux autres, démarre alors et part vers le nord ; le point de rendez-vous se trouve à l'est de Rowley. Mackey et Hoover suivent le convoi dans une berline pleine d'agents fédéraux.

Les autres investigateurs, qui ont choisi d'accompagner le commando des tunnels (objectif n° 3), les garde-côtes (objectif n° 4) ou l'équipage du sous-marin (objectif n° 5) montent dans des voitures de l'état-major de la Navy. Ils sont conduits jusqu'au port de Boston, tout proche. Les vaisseaux des garde-côtes ainsi que le sous-marin tout juste arrivé, les y attendent. Le dernier camion de marines les suit. Il emporte les marines du commando destiné à l'exploration du réseau souterrain, qui vont s'embarquer sur la corvette des garde-côtes. Ils seront débarqués près de la grève. Le sous-marin S-19 fera route en surface au côté des trois navires.

Chacun des personnages a le temps de faire connaissance avec certains des PNJ qui les accompagnent. Parallèlement, les autres joueurs (ceux dont l'investigateur ne fait partie de la même mission) choisissent le personnage secondaire dont ils vont tenir le rôle.

Notes de dernière minute

Les effets du froid

La mi-février est la période la plus froide de l'année au Massachusetts. Le matin du raid, la température est de -5° C seulement. Il tombe quelques flocons de neige et le sol est recouvert d'une mince croûte de verglas, fruit d'une chute précédente.

Dans les rues d'Innsmouth, certains endroits sont glissants. Quelquefois, des congères se sont formées. Toute personne se déplaçant rapidement sur des pavés verglacés doit réussir des jets de DEX pour ne pas tomber, et se frayer un chemin dans un amas de neige arrivant aux genoux demande du temps. Le Manuxet est gelé, mais la couche de glace est parfois assez fine. Que ce soit dans le fleuve ou dans le port, l'eau est extrêmement froide : y être plongé pendant plus de quelques minutes entraîne une hypothermie et peut-être la mort.

Enfin, le froid intense peut ralentir légèrement les Profonds, diminuant leur DEX de 1 ou 2 points – au choix du Gardien.

Celui-ci peut imaginer d'autres effets encore à ce temps hivernal.

Règles spéciales sur la Santé Mentale

Compte tenu du contexte particulier de ce scénario, la Santé Mentale des investigateurs sera traitée d'une manière un peu inhabituelle. En effet, lors de ce raid, ils seront "dopés" à l'adrénaline et se sentiront soutenus par leurs nombreux compagnons d'aventure. C'est la raison pour laquelle leurs éventuels accès de folie temporaire seront toujours de courte durée, généralement 1D4 rounds. De même, aucun d'eux ne sombrera dans une folie à durée indéterminée pendant le raid. En revanche, l'expédition aura peut-être des effets à long terme, comme expliqué dans la section *Conclusion* du scénario.

Les PNJ principaux devraient être traités de la même façon. Cependant, c'est au Gardien de garder le dernier mot sur leur destin, leur vie ou leur mort, en faisant confiance à son sens dramatique. Il est malgré tout prévu pour certains de ces PNJ des réactions spécifiques, qui sont précisées dans leurs descriptions.

Des jets de dés plus rapides

Voici une suggestion pour accélérer les combats pendant ce scénario. Tous les pourcentages d'attaque et autres compétences sont divisés par dix (arrondis à l'entier inférieur) et joués sur 1D10. Par exemple, un score de 45 % en *Fusil* est converti en un niveau de compétence de 4 (car 45 divisé par 10 donne 4,5 qui est arrondi à 4) sur 1D10. Avec cette méthode, au lieu de lancer des D100, on jette des poignées de D10 pour chaque action. Un 10 est toujours un échec, un 1 toujours un succès. S'il dispose de dés de couleurs différentes, le Gardien peut les affecter au même PNJ pour la durée de l'aventure.

Aides de jeu pour le Gardien

Un des encadrés de la section *Conclusion* de ce scénario donne la liste des armes les plus utilisées dans cette aventure, avec leurs caractéristiques. Dans les pages qui suivent ce scénario (chapitre *Aides de jeu pour le Gardien*), sont également incluses des listes de Profonds et d'hybrides pré-générés, avec leurs statistiques, le tout étant destiné à être photocopié pour servir en cours de jeu. Une page *Tableau de bord du Raid* est en outre fournie pour aider le Gardien à conserver les informations nécessaires au bon fonctionnement de chaque partie de l'histoire. Enfin, des fiches sont prévues pour les personnages secondaires, afin d'aider les joueurs à s'y retrouver dans les différents rôles qu'ils sont censés tenir.

Préparer le Raid

Avant de se lancer vraiment dans le scénario, le Gardien doit faire jouer deux épisodes d'introduction. Le premier a pour cadre le port de Boston et concerne les personnages impliqués dans les trois missions suivantes : *Les tunnels des contrebandiers* (n° 3), *Le Récif du Diable* (n° 4) et *Y'ha-nthlei* (n° 5). L'autre se déroule à l'ouest d'Innsmouth, dans la campagne, et fait intervenir les civils associés aux deux autres missions : *L'Ordre Ésotérique de Dagon* (n° 1) et *L'hôtel particulier des Marsh* (n° 2). Durant ces deux épisodes, les investigateurs doivent avoir le temps de rencontrer les officiers qui assurent le commandement et certains autres PNJ, ainsi que d'obtenir l'équipement qui leur est nécessaire. Les joueurs voulant tenir le rôle d'un personnage secondaire le choisissent à ce moment. Une fois que tous ces préparatifs sont terminés, le raid proprement dit peut commencer.

Rendez-vous à la première partie de l'*Objectif n°3 : les tunnels des contrebandiers*.

Folies Spéciales

Les folies suivantes sont conçues pour les PNJ qui accompagnent les personnages des joueurs. Si le Gardien envisage, quand même, d'attribuer ces folies aux Investigateurs, il ferait bien d'en mesurer soigneusement les conséquences. Elles peuvent être déterminées au hasard grâce à un jet d'1D6.

1-3 Le personnage est pétrifié de peur, n'obéit plus aux ordres et n'agit plus. Il peut éventuellement se laisser tomber au sol et se recroqueviller, mais, plus probablement, il restera paralysé l'air horrifié.
Faites des jets de SAN au cours des rounds suivants (ou à des intervalles appropriés). Dés qu'un de ces jets est réussi, le personnage se ressaisit et plonge à nouveau dans l'action.

4-5 Le personnage affecté cède à la frénésie. Il ne prête plus aucune attention aux ordres qu'il reçoit et attaque tout ennemi à sa portée en vidant avec une violente exaltation le chargeur de son arme. Il se lance ensuite dans le combat avec un couteau ou ses poings et ne s'arrête que lorsque tout ennemi visible est mort. Ce n'est qu'à ce moment qu'il émerge de son état de fureur.

6 Le personnage craque, complètement démoralisé par les horreurs qui envahissent son esprit torturé. Paniqué, il fuit aveuglément et ne réintègre pas l'aventure - Sauf sous forme de cadavre ou de dément.



Objectif n° 1 : l'Ordre Ésotérique de Dagon

L'objectif principal de cette mission est la prise du quartier général de l'Ordre Ésotérique de Dagon et la capture de ses chefs. On attend des marines qu'ils identifient et saisissent toute preuve d'activité illégale. Bien qu'on leur ait ordonné de ne pas tirer sans raison, ils sont équipés de fusils et de grenades. Les instructions relatives aux meneurs sont de les empêcher de s'échapper à tout prix. Des sacoches pleines d'explosifs sont prévues pour le cas où il semblerait nécessaire de détruire rapidement le bâtiment.

Les commandos de l'Ordre Ésotérique

Deux escouades de marines, totalisant en tout seize hommes, ont été assignées à cette mission. Commandée par le capitaine Anthony Corso, cette unité est presque entièrement constituée de jeunes recrues tout juste sorties de Fort Hoskins (situé dans la ville voisine de Wareham, Massachusetts). Le seul soldat ayant l'expérience du combat est le sergent Emile Grabatowski, un homme aux traits durs, vétéran de la Guerre Mondiale et actuellement proche de la retraite.

Le capitaine Corso et le sergent Grabatowski, ainsi que la plupart des marines, sont des PNJ joués par le Gardien. Les joueurs sans personnage peuvent tenir le rôle d'un des cinq marines détaillés ci-après au paragraphe *Personnages secondaires*.

Le capitaine Anthony Corso

C'est un pur produit de West Point, un spécialiste d'histoire militaire qui a terminé onzième de sa promotion. En théorie, il connaît bien la stratégie requise par la situation, mais c'est son premier commandement sur le terrain. En plein combat, il va tergiverser, essayant d'ordonner ses pensées. Confronté à une situation grave et évoluant rapidement, il ne pourra faire mieux que de ressortir un schéma tactique appris dans un livre. A mesure que sa Santé Mentale diminuera, il sera de plus en plus obnubilé par l'idée de reproduire telles quelles les actions d'un grand général du passé.

Il est sujet à de courts accès de folie temporaire qui prennent la forme de crises de nerfs. Il est donc susceptible de s'effondrer au cours du raid, laissant le commandement des jeunes recrues à Grabatowski et aux investigateurs.

CAPITAINE ANTHONY CORSO, 26 ans, chef d'escouade

FOR 16	CON 9	TAI 14	INT 13	POU 9
DEX 10	APP 14	ÉDU 16	SAN 45	PV 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Revolver (cal. 45) 45 %, 1D10 +2 ; Couteau de Combat 40 %, 1D4 +2 + bd ; Lancer de Grenade 40 %, 4D6/4m.

Compétences : Tactiques Livresques 65 %.

Le sergent Emile Grabatowski

"Sarge", un vétéran de la Guerre Mondiale, a survécu à la bataille de St Michel. Après le conflit, il a été affecté au Fort Hoskins comme sergent instructeur et y a entraîné des milliers de jeunes recrues. Il s'est porté volontaire pour le raid sur Innsmouth, cherchant à redonner un sens à sa vie. Cette expédition représente sa dernière chance de goûter quelques éphémères moments de gloire, avant de prendre sa retraite du corps des marines.



Le sergent Emile Grabatowski

C'est un coriace plein de sang-froid. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, il respectera son conseiller civil pour sa connaissance de la situation, surtout si ce dernier lui est plus proche par l'âge que le jeune Corso. S'il est atteint de folie temporaire, il se lancera proba-

Équipement personnel

Les investigateurs se verront offrir le choix entre un revolver calibre 45 et un fusil non automatique calibre 30-06. On leur fournira des munitions de rechange. On ne leur donnera a priori pas de grenade, mais ils pourront peut-être en récupérer sur un soldat tué. Le reste de leur équipement se composera d'une tenue de camouflage blanche, d'un couteau de combat et d'une lampe-torche.

Fusil automatique Browning

Cette arme, destinée à l'infanterie, est en fait une mitrailleuse légère de 9 kg à refroidissement par air, qui tire des balles de calibre 30-06. Cette première version, au canon court, n'a pas de bipied. Contrairement à celles qui suivront, plus lourdes et à ruban, elle fonctionne avec un chargeur de 20 munitions.

Attaque par round : 1/2 ou rafale (une rafale consomme 10 balles).
Dommages par attaque : 2D6 +4.
Portée de base en mètres : 90.
Nombre de munitions : 20.
Panne : 00 ou 91-00 en rafale.

Sacoches d'explosifs

L'unité dispose de quatre charges d'explosifs – les soldats Parker et Lapaca en portent chacun deux. Leurs retardateurs mécaniques sont réglables sur un délai allant de soixante minutes à quelques secondes. Elles ont un rayon d'effet de 6 mètres et infligent 10D6 points de dommages à toute créature vivante se trouvant dans cette aire d'effet. Quant aux dommages structurels, ils dépendent d'un grand nombre de facteurs, mais on peut néanmoins raisonnablement supposer que deux charges bien placées sont capables de démolir entièrement le quartier général de l'Ordre Ésotérique.

blement dans une attaque suicide, mettant fin à ses jours dans une dernière charge héroïque.

Sergent Emile Grabatowski, 48 ans, vétéran, combattant endurci

FOR 15	CON 8	TAI 13	INT 12	POU 18
DEX 15	APP 8	ÉDU 9	SAN 95	PV 11

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Mitraillette Thompson 65 %, 1D10 +2 ; Couteau de Combat 60 %, 1D4 +2 + bd ; Lancer de Grenade 75 %, 4D6/4m.

Compétences : Embuscade 65 %, Hurler des Ordres 85 %.

Les autres marines

Le reste de l'unité est composé de jeunes recrues, des engagés ayant tout juste fini leur période d'entraînement. Leurs statistiques moyennes sont indiquées ci-dessous. Chacun de ces soldats est équipé, au minimum, d'un fusil non automatique calibre 30-06 et de trois grenades à main style "ananas". On leur a recommandé de n'utiliser ces dernières qu'en cas de nécessité absolue, mais il existe 50 % de chances qu'une fois la bataille démarrée à l'intérieur du temple, ces novices se mettent à les lancer sur leurs ennemis.

MARINE TYPIQUE

FOR 12	CON 16	TAI 15	INT 9	POU 11
DEX 12	APP 11	ÉDU 13	SAN 55	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 40 %, 2D6 +4 ; Baïonnette 35 %, 1D4 +2 + bd ; Lancer de Grenade 35 %, 4D6/4m.

Compétences : Discrétion 35 %, Écouter 35 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Les personnages secondaires sont décrits au paragraphe ci-dessous. Les recrues suivantes sont forcément jouées par le Gardien : Lapaca, Hammer, Withney, Carron, Tully, Fulci, Moore, Prochowski et Tolben. Lapaca porte deux des quatre sacoches d'explosifs.

Personnages secondaires

Les joueurs dont l'investigateur ne participe pas à cette mission tiennent les rôles de certains marines. Ils peuvent utiliser les caractéristiques types données ci-dessus ou bien créer un autre personnage s'ils le souhaitent, à condition de ne pas lui attribuer des scores de compétences plus élevés que ceux des marines "moyens", les seules exceptions étant précisées ci-après. Bien entendu, le Gardien jouera les soldats que n'ont pas choisis les joueurs.

Le caporal Charles Drake

Meilleure recrue de son camp d'entraînement, il en est sorti avec le grade de caporal. Issu d'une famille aisée de Boston, il est le plus haut gradé après Corso et Grabatowski.

Compétence : Fusil Automatique Browning 50 %, 2D6 +4.

Le deuxième classe Peter Rondale

Il est timide, grand et dégingandé. Chez lui, en Indiana, il était le meilleur lanceur de l'équipe locale de base-ball. Il chique du tabac sans arrêt.

Compétence : Lancer de Grenade 85 %, 4D6/4m.

Le deuxième classe Dennis Parker

Un des deux experts en démolition de l'unité. Costaud et taciturne, il est nerveux, à cause des explosifs, qu'il ne maîtrise pas bien. S'il rate son jet de *Démolition* sur un score de 91-00, il a accidentellement déclenché l'explosion trop tôt, se tuant et blessant éventuellement d'autres personnes. Il porte deux sacoches d'explosifs.

Compétence : Démolition 55 %.

Le première classe Dalton Trimble

Fils de fermiers du Kentucky, il a gagné le championnat de tir de sa promotion et est sorti du camp d'entraînement première classe.

Compétence : Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 85 %, 2D6 +4.

Le deuxième classe Gordon Pruit

C'était un footballeur réputé pendant ses études et il adore la compétition. Il recherche le combat au contact, d'homme à homme.

Compétence : Baïonnette 75 %, 1D4 +2 + bd.

Première partie : le fleuve gelé

Les marines, accompagnés de l'escouade chargée d'attaquer l'hôtel particulier des Marsh, pénètrent dans la ville par l'ouest, en suivant la vallée du Manuxet. Le fleuve est gelé. Ils se déplacent à couvert dans la gorge profonde, protégés par leurs tenues de camouflage blanches, le plus silencieusement possible. L'escouade "Marsh" se détache du reste du groupe au niveau du pont de Washington Street, tandis que les autres

continuent jusqu'à celui de Federal Street. Là, ils sortent du défilé pour émerger en pleine ville, juste au sud de New Church Green, et se diriger vers le temple.

C'est du moins ce qui est prévu. Beaucoup de choses peuvent mal tourner, les marines le savent. C'est pourquoi, les investigateurs sont priés de rester à l'arrière de la colonne. Les hommes qui ouvrent la marche avancent en rangs serrés, baïonnette au canon, menés par le sergent Grabatowski.

Les chutes gelées

La lumière parcimonieuse rend dangereuse la descente le long des chutes rocailleuses. Un jet de *Grimper* raté signifie une glissade et une chute, éventuellement dans l'eau glacée qui tourbillonne au pied des cascades. Il se peut que le maladroit n'ait qu'une jambe trempée, mais s'il rate un jet de Chance, il plonge dans le fleuve. A cause de son lourd équipement, il n'a droit qu'à un seul jet de *Nager* avant que le processus de noyade débute. Si ce jet est raté, le courant rapide attire le malheureux sous la glace et l'entraîne vers l'aval. Pour briser la glace d'en dessous, il faut réussir un jet de FOR contre une FOR de 3D6 +2. Si les compagnons de l'infortuné arrivent à le localiser, il leur suffit de 1D4 +1 rounds pour le libérer.

Quiconque subit une immersion complète dans l'eau glacée se voit infliger 1D6 +2 points de dommages dus à l'hypothermie - à moins de regagner la berge très rapidement. Rater un jet de CONx5 entraîne une pneumonie, les premiers symptômes apparaissant le lendemain matin.

Rencontre aléatoire

Cet épisode survient après le détachement de l'escouade "Marsh", au pied de la seconde chute, dans la portion de la vallée située entre Broad Street et Federal Street. Une vaste étendue d'eau non gelée se trouve au bas de cette cascade.

Chaque investigateur, personnage secondaire et chef de l'escouade (Corso et Grabatowski) a droit à un jet d'*Écouter*. Celui qui le réussit entend une sorte de grattement en un point situé en peu plus loin, assez haut, au milieu des rochers. Corso hésite un instant, indécis, puis ordonne à ses hommes de se cacher. Si personne ne réussit son jet, le commando continue à avancer et se fait surprendre par un groupe d'habitants d'Innsmouth qui a descendu la gorge pour rejoindre le fleuve.

En fait, ces 2D3 hybrides, menés par un unique Profond qui se déplace lentement, transportent un homme nu qui semble se débattre faiblement. Descendre au fond de la gorge dans la faible lumière lunaire requiert toute leur attention, c'est pourquoi il est peu probable qu'ils remarquent l'approche discrète du commando.

L'individu qu'ils portent a environ trente ans, c'est un hybride arrivé à la fin de sa transformation en Profond. Ses ouïes, parfaitement développées, sont recouvertes d'une couche de peau anormalement épaisse, ce qui l'empêche de respirer correctement. Ses yeux sans paupière sont exorbités de douleur, sa peau cyanosée tire sur le bleu. S'il ne s'immerge pas rapidement, il étouffera à l'intérieur de son propre corps. Tous les témoins de la scène perdent 0/1D6 points de Santé Mentale.

Si le commando humain se laisse surprendre, les deux partis s'aperçoivent mutuellement juste après que les hybrides ont rejoint le fleuve. Par contre, si les marines ont eu le temps de se cacher, ils voient les habitants d'Innsmouth se diriger vers l'étendue d'eau libre au pied de la chute. Il existe 50 % de chances que ces derniers repèrent un des intrus, mal caché. Si le commando attaque, le Profond se précipite dans l'eau tandis que les hybrides s'enfuient en courant et tentent de retourner en ville (pour donner l'alarme). Le malheureux en pleine transformation est abandonné sur la glace, se tordant de douleur, suffoquant de plus en plus.

On ordonne aux marines de se battre au contact, sans faire de bruit. Se servir des armes à feu et des grenades est interdit. Corso envoie une poignée d'hommes à la poursuite des fuyards. Grabatowski leur rappelle : "Seulement les baïonnettes. Pas de coups de feu !" Il est probable que la plupart des hybrides seront capturés ou tués, mais l'un d'entre eux au moins s'échappera et donnera l'alerte en ville.

Quant à l'hybride nu, il se tord de douleur sur la glace. La chaleur se retire peu à peu de son corps tandis qu'il lutte pour respirer. Son regard vitreux se pose sur l'investigateur et il tend vers lui une main tremblante, implorante. Le personnage perd 1/1D3 points de Santé Mentale.

Plusieurs possibilités lui sont offertes : pousser l'hybride dans l'eau glacée (l'immersion soudaine accélérera alors sa transformation en Profond), l'exécuter ou, tout simplement, attendre qu'il meure.



Un étonnant appel à l'aide

Les jeunes marines ébahis perdent quelques minutes à échanger des murmures excités sur la "chose à tête de poisson" qui dirigeait le groupe adverse.

New Church Green

Le plan prévoit d'escalader la berge près du pont de Federal Street et d'émerger au niveau de la chaussée près du square de New Church Green. Une petite avant-garde constituée de trois marines et de l'investigateur est détachée pour aller reconnaître la situation. Le personnage doit réussir un jet de *Grimper* pour atteindre le sommet de la gorge sans encombres. Un échec implique une glissade et un jet de DEXx5. S'il est raté, l'infortuné subit 1D2 points de dommages et se retrouve avec une cheville foulée qui le fera souffrir pendant tout le reste du raid.

Une fois que le petit groupe s'est assuré que la voie est libre, les autres membres du commando montent à leur tour en haut de la berge.

S'approcher du temple

Alertés par l'hybride qui a échappé aux marines, les responsables de l'Ordre Ésotérique ont placé des sentinelles armées devant le bâtiment. Un groupe de 3D4 hybrides munis de fusils et de carabines fait le guet près de l'entrée, caché dans l'ombre des gigantesques colonnes doriques qui ornent la façade de l'ancienne Loge maçonnique.

Alors que les marines courent à découvert vers le temple, les gardes sortent de leurs cachettes et ouvrent le feu. Une fois leurs armes déchargées, ils ne les rechargent pas. Au contraire, ils se précipitent sur leurs adversaires à travers la rue, brandissant leur fusil par le canon, des couteaux, et levant leurs poings écailleux. Rien n'empêche les soldats de leur tirer dessus alors qu'ils s'avancent en sautillant, en traînant les pieds et en poussant des hurlements, aboiements et grognements.

Ces sentinelles ayant été rapidement défaites (en principe), la nuit redevient silencieuse. Plus rien ne semble s'interposer entre le commando et le temple. Mais, alors que les premiers hommes arrivent au milieu de la chaussée, ils se trouvent soudain illuminés par des phares : une camionnette dévale la rue et leur fonce dessus. Montant s'il le faut sur le trottoir, le chauffeur vise le gros de la troupe. Sur le plateau arrière, découvert, 1D4 +1 hybrides ouvrent le feu sur les intrus. Ils sont parmi les meilleurs tireurs d'Innsmouth et dans des circonstances normales, leur score est de 60 %. Mais tirer depuis l'arrière du véhicule ballotté en tous sens réduit leurs chances de moitié. En outre, leurs fusils en mauvais état s'enrayent sur un jet de 91-00.

La camionnette, lancée à toute allure sur la surface irrégulière et glacée de la rue, essaie d'écraser les marines. Mais en fait, elle n'arrive pas très vite, étant incapable de dépasser les 40 km/h. Quiconque se trouve sur son chemin peut facilement l'éviter grâce à la réussite d'un jet de DEXx5. Un échec signifie une glissade sur la glace. Dans ce cas, à moins qu'il ne soit très vite secouru par un compagnon, la camionnette renverse l'infortuné et l'écrase, lui infligeant 2D10 points de dommages. Ensuite, le chauffeur a l'intention de décrire un grand cercle puis d'arrêter le véhicule devant l'entrée du temple. Le Gardien considérera pour simplifier que la camionnette des hybrides est nantie de 20 Points de Vie, mais qu'elle n'est sensible qu'aux *empalements*. Si elle n'a plus de Points de Vie, elle devient inutilisable.

Une fois qu'elle s'est immobilisée devant le bâtiment, la moitié des hybrides en descendent promptement et se mettent à couvert derrière les colonnes de la façade. Les autres restent sur le plateau, tirant sur tout ce qui bouge.

Le sergent Grabatowski se porte volontaire pour s'approcher de l'obstacle avec quelques hommes et le détruire à la grenade. Cela ressemble fort à une mission suicide, aussi demande-t-il tout de même son avis à l'investigateur.

"Y-a-t-il quelque chose qu'on devrait savoir, mes hommes et moi, avant de risquer notre peau pour faire sauter cette guimbarde ? Connaissez-vous un autre moyen d'entrer là-dedans, ou faut-il vraiment se frayer un chemin à coups de grenades au milieu de cette bande de têtes de poisson ?"

Un personnage qui connaît le quartier peut se rappeler que le bâtiment possède deux autres issues, situées sur les côtés sud et ouest. Celle de derrière (sur le mur ouest) ne devrait pas être gardée. Son étroitesse empêchera les hommes d'entrer à plus de un ou deux de front, mais elle paraît représenter le meilleur choix.

Corso apprécie la connaissance du terrain de l'investigateur. Il est d'accord pour ordonner un assaut par l'arrière du bâtiment si celui-ci le suggère. Grabatowski propose de rester devant l'entrée principale avec quelques hommes pour occuper l'ennemi pendant que son capitaine fait le tour, avec six marines et le civil, à la recherche de la petite porte.

Un assaut par l'arrière

La porte de derrière n'est apparemment ni gardée ni renforcée. C'est un simple battant de bois, robuste, recouvert d'une peinture blanche écaillée, verrouillé et d'une FOR de 25. Il est possible de l'ouvrir grâce à la compétence *Serrurerie*, mais seulement si l'on dispose des outils adéquats et de plusieurs minutes devant soi. Le détruire avec une charge d'explosif est une solution rapide et efficace, mais qui supprime tout effet de surprise. Corso, n'ayant plus Grabatowski près de lui, demande son avis à l'investigateur.


L'Horreur

S'il opte pour la méthode subtile, le Gardien doit effectuer des jets de *Discrétion* pour ceux qui écoutent à la porte ou qui la touchent. Tout échec signifie que le monstre posté de l'autre côté du battant est conscient de la présence des intrus. Une fois alerté, il se précipite à l'extérieur dès que possible et attaque immédiatement. Si le Gardien le désire, il peut le faire aider de 1D3 Profonds.

L'HORREUR DERRIERE LA PORTE (Josiah Bentley)

FOR 17	CON 15	TAI 14	INT 1	POU 9
DEX 12	APP NA	ÉDU NA	SAN NA	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : 2 Griffes 25 %, 1D6 + bd chacune ; Tentacules à Pointe Cornée 40 %, 1D6 + bd.

Armure : 1point de peau écailleuse.

Perte de Santé Mentale : 1/1D6 +1 points.

Cette créature, née sous le nom de Josiah Bentley, fait partie de ceux qu'on appelle parfois les "protégés de Cthulhu". Alors qu'il se trouvait encore dans l'utérus de sa mère Profond, le fœtus, de père humain, a été affecté par des rêves supposés être envoyés par le Grand Cthulhu lui-même, qui ont altéré ses gènes. A la naissance, le bébé semblait globalement humain. Cependant, il était déjà pourvu sur le visage et sur les épaules de tentacules se terminant en une pointe aussi dure que de la corne. Le temps passant, son apparence se transforma jusqu'à le faire ressembler à une Larve Stellaire de Cthulhu.

Ce monstre abject ne possède rien qui puisse rappeler une intelligence humaine. Habituellement, il reste enfermé dans les profondeurs du bâtiment, mais il a été relâché cette nuit pour participer à la protection du temple. Il prend plaisir à plonger ses tentacules effilés comme des dagues dans le corps de ses adversaires pour ensuite lécher le sang qui s'écoule des nombreuses blessures.

Une fois que Josiah et les hybrides protégeant la porte principale ont été tués ou maîtrisés, la nuit redevient silencieuse. Le bâtiment, tranquille, semble inviter le commando à entrer.

Rendez-vous à la deuxième partie de l'*Objectif n° 5 : Y'ha-nthlei*.

Deuxième partie : à l'intérieur du quartier général de l'Ordre

Après que les marines en ont terminé avec les hybrides gardant l'entrée principale, et peut-être aussi avec Josiah Bentley, à l'arrière de la bâtisse, ils pénètrent à l'intérieur du temple. Au premier abord, aucun danger en vue.

Le hall de l'entrée principale

C'est un endroit miteux, dont le plafond élevé porte encore des lambeaux de banderoles ayant appartenu aux francs-maçons. Tout semble paisible. Néanmoins, sur le balcon surplombant le hall sont embusqués 2D3 hybrides armés. Un jet réussi d'*Écouter* ou de *Trouver Objet Caché* peut évitera aux intrus d'être pris par surprise. Sinon, le premier coup de feu de chacun des défenseurs est à +20 %.

La grande salle de réunion

Elle est encombrée par des rangées de bancs. Sur le côté opposé à la porte se trouve un podium au-dessus duquel est suspendue une bannière flasque et sale portant le sceau de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Dans le coin gauche, un escalier conduit à l'étage.

Les bancs ne sont pas fixés au sol. Ils peuvent donc être renversés et utilisés comme protection. Leur bois épais fournit douze points d'armure.

Les autres pièces

Ce sont des lieux de rangement ou des bureaux. Celui de Brewster ne présente aucun intérêt. Par contre, fouiller celui de Marsh permet de découvrir un ouvrage manuscrit intitulé *Le Livre de Dagon*. Il s'agit d'une traduction de tablettes sculptées cachées dans le sous-sol du bâtiment. Elle est non seulement de mauvaise qualité mais aussi beaucoup moins complète que celle que Thomas Waite conserve dans son coffre. Déchiffrer les gribouillages de Marsh requiert un bon jet de *Langue Anglaise*.

Une des pages, déterminée aléatoirement explicite la nature d'un objet nommé la "pierre d'échange" ; une autre donne des informations au sujet des "protégés de Cthulhu", ces mutants hybrides supposés avoir été touchés et transformés par les rêves du Grand Cthulhu. Lire l'ouvrage en entier nécessite quatre semaines, augmente de 7 % la compétence *Mythe de Cthulhu* et coûte 2D4 points de Santé Mentale. On y trouve les sortilèges Contacter un Profond et Bouillon des Profondeurs, avec un multiplicateur de sorts de x2.

A l'étage

La plupart des pièces de ce niveau, rarement utilisées, sont de petites salles de réunion ou des bureaux. 2D3 Profonds sont embusqués dans le vestiaire, dont les peintures murales sont décrites un peu plus loin. Ils attendent en silence que les intrus soient montés à l'étage avant de les attaquer.

Ils combattront jusqu'à la mort. Ils sont armés d'étranges "javelots" verts, de corail rugueux, qui luisent faiblement dans l'obscurité. Ils les utilisent comme des épieux, avec des chances de toucher égales à 35 %. Les dommages directs sont de 1D8 +1 points, les *empalements* possibles. Ces lances de corail, assez fragiles, ne servent que comme armes de contact (et non de jet). Tout coup réussi signifie que l'arme a transpercé la victime. Celle-ci peut essayer de retirer la lance de la plaie au round suivant, mais seulement si elle n'est plus attaquée. Il lui faut réussir un jet de DEXx5 pour y parvenir. Mais la tactique habituelle des Profonds est, une fois que leur arme a atteint un adversaire, de se jeter sur lui pour le lacérer de leurs griffes et le déchirer de leurs crocs. Si aucun de ses compagnons n'intervient pour éloigner le monstre, le malheureux ainsi embroché n'a aucune chance de se débarrasser de l'arme. Le corail, on l'a vu, est assez fragile : si le jet de DEX est raté, la pointe se brise à l'intérieur des chairs et y reste incrustée.

Le pouvoir de cet épieu maléfique commence à saper la vitalité du blessé au bout du deuxième round. Celui-ci doit réussir un jet de POU contre le POU de l'arme, égal à 12. En cas d'échec, il perd 1D6 Points de Vie supplémentaires, tandis que la lance de corail enchanté aspire la chaleur de son corps. Le round suivant, une eau verte salée commence à jaillir de la blessure ; l'infortuné subit de nouveau 1D6 points de dommages. Par la suite, de l'eau de mer se met aussi à couler des oreilles, de la bouche, du nez, de l'anus et de sous les ongles du malheureux, tandis que ses globes oculaires sont poussés hors de leurs orbites par la pression interne. Chaque round qui passe lui inflige 1D6 points de dommages jusqu'à ce qu'il meure ou que, d'une façon ou d'une autre, l'arme lui soit retirée du corps.

Le vestiaire

Les robes bleu-vert, bizarrement décorées, dont se vêtent usuellement les prêtres de l'Ordre sont suspendues à l'intérieur de petites armoires métalliques. Le plafond voûté de cette pièce, peint, porte une représentation de l'effrayante cité sous-marine de Y'ha-nthlei. On y voit un vaste ensemble de structures de corail et de rochers, qui forment des édifices et des maisons. Le paysage est embelli par de grandes fleurs de corail ondulantes, des plantes marines et autres formes de vie. A l'arrière-plan se dresse une silhouette herculéenne, aux proportions troublantes. Un jet réussi de *Mythe de Cthulhu* permet de l'identifier comme le Grand Dagon, "Père" des Profonds.

Dans le coin opposé à la porte, un escalier mène au rez-de-chaussée, dans la grande salle de réunion. Sur le mur de gauche, un rideau vert sombre dissimule une ouverture donnant sur une autre pièce.

De l'autre côté du Portail

Toute personne traversant le Portail magique perd un Point de Magie et un de Santé Mentale. La section *Les poches d'air* de l'entrée 1012 (Y'ha-nthlei) fournit beaucoup plus de détails, qui restent valables durant le raid. Par ailleurs, le Gardien peut décider que Barnabas Marsh se cache dans la "flèche des invités" (pièces K-N), protégé par 2D3 anciens membres de la famille Marsh qui sont maintenant des Profonds.

Passer du temps à explorer la cité sous-marine est risqué, puisqu'elle va être attaquée par le sous-marin au cours de la troisième partie de l'aventure (voir l'objectif n° 3). Les personnes s'y trouvant à ce moment auront une chance de percevoir, grâce à un jet réussi d'*Écouter*, des bruits sourds et étouffés : les torpilles tirées sur la ville. S'ils ne devinent pas seuls l'origine de ces sons, un bon jet d'Idée les aidera à se rappeler la mystérieuse mission du sous-marin. Seule une fuite rapide leur permettra de ne pas périr dans l'attaque. Lors de leur course précipitée vers la "salle des Portails" (pièce A), ils sentiront le sol trembler sous l'effet des explosions. Les "fenêtres", mises à mal, commenceront à laisser passer de l'eau de mer dans les poches d'air. Cette situation éprouvante provoquera une perte de 1/1D3 points de Santé Mentale.

Si le Gardien souhaite augmenter davantage la pression sur les joueurs, il pourra décider que le Portail donnant sur le bâtiment de l'Ordre Ésotérique est fissuré et inutilisable. Les personnages auront alors le choix entre traverser un autre Portail ou bien remonter l'interminable escalier menant au Récif du Diable.

La peinture du plafond se prolonge au-delà de ce rideau, dans l'autre pièce où elle s'étend même sur les murs. On a vraiment l'impression de se trouver sous la mer, sentiment angoissant qui coûte 0/1 point de Santé Mentale. Un des édifices représentés au premier plan est doté d'une entrée obscure. Il s'agit en réalité d'un Portail magique conduisant dans une des poches d'air de Y'ha-nthlei (voir 1012, pièce A).

Le sous-sol

Le Gardien devra faire preuve d'imagination pour que les membres du commando restent le plus longtemps possible à l'étage ou au rez-de-chaussée du temple. Une fois qu'ils se mettront en route pour explorer le sous-sol, la deuxième partie de cette mission sera terminée.

Rendez-vous à la troisième partie de l'*Objectif n° 3 : l'hôtel particulier des Marsh.*

Troisième partie : l'interruption

Le sous-sol

L'édifice, qui retentissait probablement de cris et de coups de feu quelques minutes auparavant, est désormais aussi tranquille qu'une église. L'escalier menant au sous-sol n'est protégé que par une porte verrouillé, inscrite dans le mur sud de la grande salle de réunion, à travers laquelle on entend la rumeur sourde d'innombrables chuchotements.

La porte ne résiste pas longtemps. Une fois ouverte, elle révèle une volée de marches qui paraissent avoir été taillées directement dans le roc. Les parois et du plafond sont recouverts de boue et de moisissures. Si deux hommes descendent de front, ils sont obligés de se frotter aux murs suintants, récoltant ainsi une couche de crasse noirâtre et visqueuse. A mi-chemin, un jet d'*Écouter* réussi permet de reconnaître le mot "Dagon" au milieu des murmures incompréhensibles. Deux torches grésillantes, fixées aux parois, dispensent une chiche clarté vacillante.

Au pied de l'escalier, le commando découvre une immense salle dépouillée, remplie d'adorateurs prosternés. Au fond, les statues de Père Dagon, de Mère Hydra et du Grand Cthulhu, en pierre grise striée de noir, illuminent faiblement leurs fidèles. Les témoins de cette scène perdent 1/1D3 points de Santé Mentale.

A l'apparition des intrus, 3D6 sectateurs se redressent, leur font face et rejettent leurs robes. Ce sont des Profonds, armés d'épieux de corail enchanté. Robert Marsh et Jeremiah Brewster, les grands prêtres de l'Ordre, parés de leurs vêtements de cérémonie et le front ceint d'une tiare en or, se retournent eux aussi vers les envahisseurs.

Ils n'en continuent pas moins, ainsi que les Profonds, à déclamer dans un langage inconnu des humains. Un jet réussi de *Mythe de Cthulhu* identifie ce rituel comme une invocation adressée à Dagon. Le reste de la congrégation se lève à son tour pour faire face aux membres du commando, abasourdis. L'un des jeunes marines, paniqué, se met alors à tirer. La majorité des fidèles semblent humains, même s'ils portent tous le *Masque d'Innsmouth*. Parmi eux se trouvent des femmes et des enfants. Les statistiques des deux prêtres sont rappelées ci-après.

ROBERT MARSH, 46 ans, grand prêtre hybride

FOR 13	CON 15	TAI 14	INT 16	POU 22
DEX 13	APP 6	ÉDU 14	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Lutte 50 %, spécial ; Dague Sacrificielle 70 %, 1D4 +2 + bd ; Revolver (cal. 38) 35 %, 1D10.

Sortilèges : Bouillon des Profondeurs, Contacter Cthulhu, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Enchanter une Tablette de Pierre, Épuiser le Pouvoir, Étreinte de Cthulhu, Malédiction de la Pierre.

Compétences : Anthropologie 40 %, Archéologie 35 %, Astronomie 55 %, Biologie 35 %, Discrétion 30 %, Écouter 40 %, Esquiver 40 %, Histoire 55 %, Mythe de Cthulhu 75 %, Nager 85 %, Occultisme 65 %, Sauter 50 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Perte de Santé Mentale : comme Robert Marsh est presque un Profond, le voir coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

JEREMIAH BREWSTER, 47 ans, grand prêtre hybride

FOR 16	CON 18	TAI 16	INT 15	POU 20
DEX 12	APP 4	ÉDU 10	SAN 0	PV 17

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : 2 Griffes 75 %, 1D6 + bd chacune ; Lutte 60 %, spécial ; Dague Sacrificielle 60 %, 1D4 +2 + bd.

Sortilèges : Bouillon des Profondeurs, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Flétrissement.

Compétences : Astronomie 35 %, Biologie 45 %, Discrétion 25 %, Écouter 30 %, Esquiver 45 %, Mythe de Cthulhu 60 %, Nager 95 %, Occultisme 55 %, Sauter 65 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Perte de Santé Mentale : comme Brewster est presque un Profond, le voir coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

Le point culminant du scénario

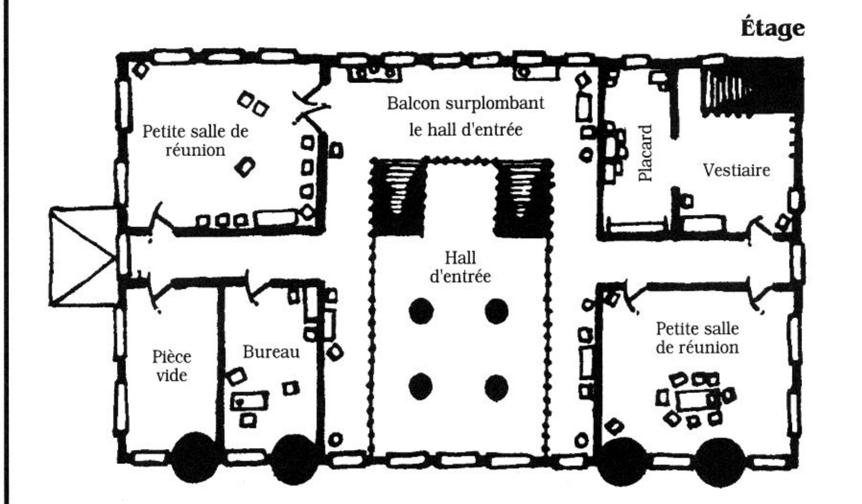
Si Dagon a survécu aux assauts du sous-marin et des garde-côtes (voir les objectifs n° 4 et n° 5), il arrive au temple à ce moment précis. Se baissant, le gigantesque Profond enfonce de la tête et des épaules le mur est du bâtiment au niveau de la grande salle de réunion du rez-de-chaussée. Il se doute qu'Innsmouth est perdue et veut récupérer les antiques tablettes du *Livre de Dagon*, cachées dans les tunnels, au sous-sol, derrière les statues. Aussi défonce-t-il le plancher de bois à coups de poings, mettant ainsi à découvert la chapelle principale. Dans celle-ci, une pluie de morceaux de poutres, de plâtras et de gravats s'abat sur les membres du commando et les adorateurs. La réussite d'un jet de Chance est requise pour éviter les débris et 1D6 points de dommages. A travers la poussière apparaît le puissant Dagon, ce qui provoque une perte de Santé Mentale de 1/1D10 points.

Le titan croasse des ordres à ses enfants, leur enjoignant de se saisir des tablettes puis de s'enfuir avec elles à travers les tunnels, jusqu'à la mer. Il peut frapper un ou deux des marines se trouvant à sa portée, mais il est tellement à l'étroit que son pourcentage d'attaque est réduit à 40 % (voir ses statistiques dans la troisième partie de l'*Objectif n°* 4). Après deux ou trois rounds, il s'en va et retourne à la mer. Il évitera de toute manière de s'engager dans un combat qui pourrait lui être fatal.

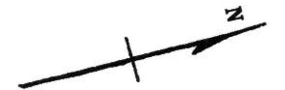
S'il a été arrêté avant d'atteindre le temple, l'invocation de ses fidèles reste vaine. Dès que le marine tire sans en avoir reçu l'ordre, les hybrides se précipitent en hurlant vers la sortie. Les Profonds, eux, se dirigent vers les tunnels. Marsh choisit une cible appropriée (un investigateur ou un officier) et lance sur elle le sort Bouillon des Profondeurs. Pendant que l'infortuné subit les effets du sortilège, il s'enfuit par les souterrains, accompagné de Brewster et des Profonds.

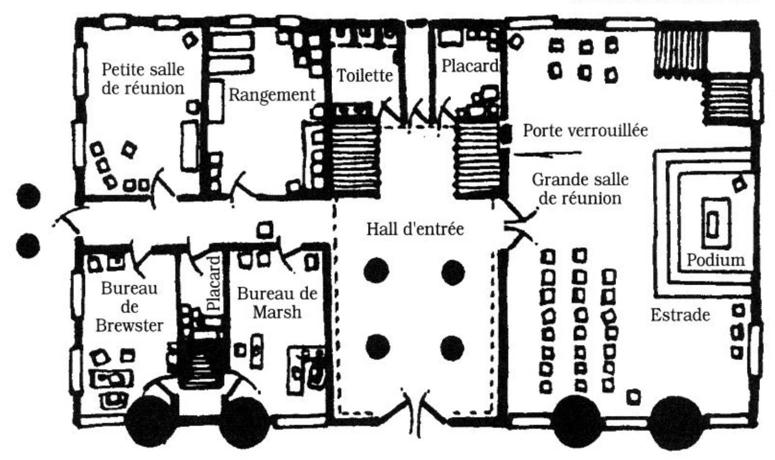
Les marines tentent de les poursuivre, mais, sans vraiment le vouloir, les hybrides affolés leur barrent le passage. Si les attaquants ouvrent le feu, ils doivent réussir un jet de Chance pour ne pas atteindre des femmes et des enfants. A courte portée, les balles de gros calibre de leurs fusils font des trous énormes dans leurs victimes. Tuer ainsi une femme ou un

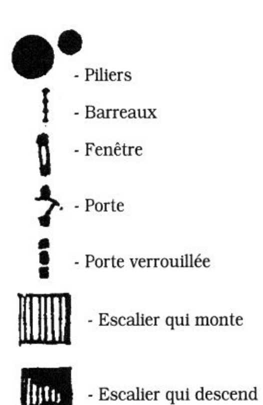
Le Quartier-Général de l'Ordre



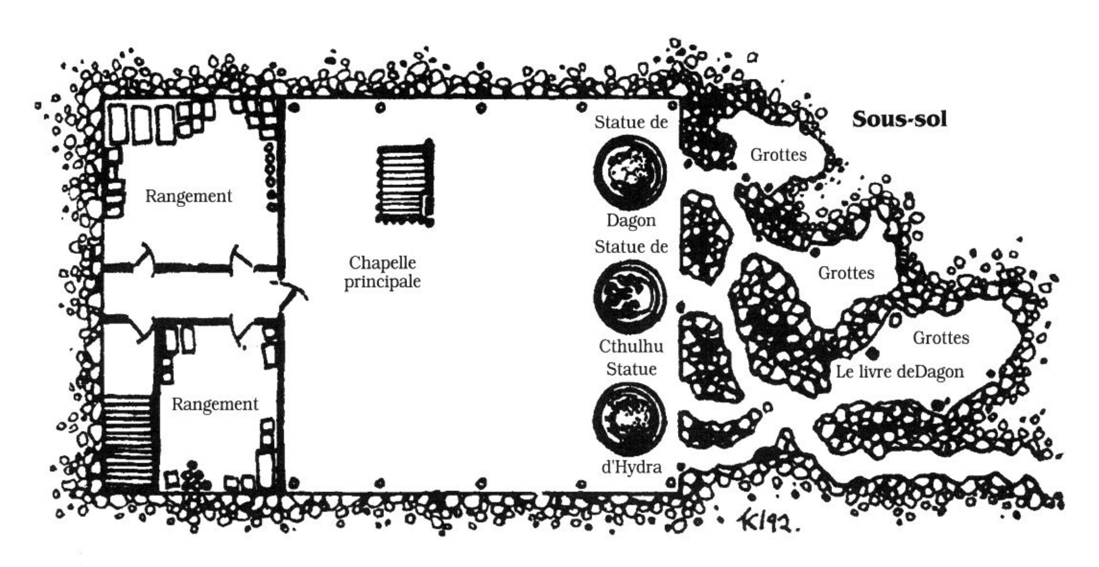
8 m













L'invocation interrompue

enfant, innocents par comparaison aux les Profonds, entraîne une perte de Santé Mentale de 1/1D4 points.

Si la rencontre avec Josiah Bentley, "l'horreur derrière la porte", n'a pas encore eu lieu, le monstre surgit d'un coin sombre et se jette sur Corso, Grabatowski ou l'investigateur.

Marsh et les Profonds ne cherchent pas à se battre avec les soldats. Ils préfèrent s'échapper dans les cavernes, afin de rejoindre les tunnels des contrebandiers puis la mer.

Les parois et le sol de ces souterrains étroits sont recouverts d'une matière visqueuse et glissante, qui sent le sel. Les Profonds disparaissent rapidement dans ce labyrinthe, alors que les humains doivent réussir des jets de DEXx5 pour ne pas tomber et risquer de se blesser.

Le Livre de Dagon

Une seule des grottes contient autre chose que de la vase. Robert Marsh y a monté un bureau rudimentaire avec de vieilles planches. Une lampe tempête archaïque est suspendue à une corde fixée à une saillie rocheuse.

Cinq pierres coniques, de plus de trente centimètres de haut, couvertes d'étranges glyphes, se trouvent là. Des feuilles de papier chiffonnées, éparpillées dans toute la salle, portent des notes et des gribouillis qui identifient ces objets comme l'original du *Livre de Dagon*. Les caractères qui couvrent ces "tablettes" sont des glyphes de R'lyeh : les investigateurs n'auront que peu de chances, voire aucune, de parvenir à les traduire. Marsh lui-même a parfois buté longtemps sur certains passages. Le Dr Armitage, si on lui en donne l'occasion et le temps, pourrait en effectuer une bonne traduction – si sa faible résistance nerveuse le lui permet.

Malheureusement, les serviteurs de Dagon risquent fort de vouloir récupérer ces tablettes en s'enfuyant. Même si Dagon ne le leur a pas directement ordonné, il existe 65 % de chances que Marsh ou les Profonds tentent de les emporter. Mais ces pierres sont encombrantes et pèsent plus de 25 kg. Un Profond ne peut en transporter que deux à la fois.

Traduire et lire l'ensemble du texte (ce qui devrait prendre des mois, même avec l'aide d'Armitage) fera gagner 12 % en *Mythe de Cthulhu* et perdre 2D8 points de Santé Mentale. On y découvrira les sortilèges suivants, avec un multiplicateur de x4 : Bouillon des Profondeurs, Contacter Cthulhu, Contacter un Profond, Contrôler un Marsouin et Contrôler un Requin.

La fin de la mission

Une fois l'objectif principal atteint, le commando est censé fouiller l'édifice de fond en comble pour s'emparer de tous les objets bizarres qui s'y trouvent et faire, si possible, d'autres prisonniers. Le bâtiment ne doit être détruit qu'à la dernière extrémité.

Les conséquences

La liste des actions qui peuvent rapporter des points de Santé Mentale à l'investigateur est la suivante :

- Chaque Profond ou hybride hostile abattu : un point, avec une limite de dix points ;
- Les prêtres (Robert Marsh et Jeremiah Brewster) : 1D6 points par prisonnier, 1D3 seulement par tué ;
- Barnabas Marsh : le trouver dans sa cachette de Y'ha-nthlei et le capturer vaut 1D8 points, l'occire seulement 1D3 points ;
- Si Dagon est rencontré et tué : 1D10 points ;
- Récupérer les tablettes de pierre : 1D4 points.

Par contre, laisser échapper les deux prêtres fait perdre 1D6 points de Santé Mentale au personnage.

Rendez-vous à la troisième partie de l'*Objectif n° 3 : les tunnels des contrebandiers*.



Objectif n° 2 : l'hôtel particulier des Marsh

Cette partie du raid a pour objet la capture de Barnabas Marsh et des membres de sa famille, car tout porte à croire que les Marsh dirigent, dans l'ombre, l'Ordre Ésotérique de Dagon. C'est pourquoi, un commando spécial a été constitué afin de s'introduire discrètement dans leur propriété et faire prisonnier le plus possible de ces dégénérés.

Mais Barnabas Marsh a eu vent du raid en préparation. Quand les marines arrivent, il a déjà fui et se cache dans la cité sous-marine de Y'ha-nthlei. Cependant, les autres Marsh se sont rassemblés dans l'hôtel particulier et y sont restés. Ils peuvent donc être capturés.

Sans que personne ne s'en doute, une force beaucoup plus puissante que le gouvernement américain est aussi à l'œuvre à Innsmouth cette nuit-là. Le monstrueux Nyarlathotep est arrivé en ville sans prévenir, dans l'intention de s'emparer d'Esther Marsh et de la faire disparaître pour accomplir ses propres desseins diaboliques. Le Chaos Rampant a infiltré le commando sous l'identité du Dr Ravana Najar, un soi-disant parapsychologue hindou qui a généreusement offert ses services au gouvernement. Ses références sont impeccables.

Le commando de l'hôtel particulier des Marsh

Ce groupe comprend sept hommes plus un ou plusieurs investigateurs. Le major Maines, l'agent fédéral Albert Ryan et le Dr Najar sont des PNJ joués par le Gardien. Les joueurs peuvent choisir un personnage secondaire parmi les quatre autres membres du commando, des marines.

Le major Joseph Maines, dit "le Fou Guerrier"

C'est un militaire expérimenté et un vrai meneur d'hommes, qui a combattu pendant la Guerre Mondiale. Son unité est composée de soldats triés sur le volet, spécialistes des missions secrètes et de la guérilla. Héroïque jusqu'au bout, s'il est mortellement blessé, ses derniers mots seront pour exhorter ses hommes à continuer. "Allez-y les gars, ram'nez-les... Finissez l'boulot pour vot'major – et pour l'Oncle Sam..." Cela fait si longtemps qu'il porte le surnom de "Fou Guerrier" qu'il prétend ne pas se rappeler d'où il lui vient.

MAJOR JOSEPH MAINES, 43 ans, officier des marines

FOR 15	CON 16	TAI 14	INT 12	POU 13
DEX 14	APP 10	ÉDU 12	SAN 65	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Couteau de Combat 55 %, 1D4 +2 + bd ; Sabre 60 %, 1D8 +1 + bd ; Revolver (cal. 45) 60 %, 1D10 +2.

Compétences : Discrétion 80 %, Dissimulation 70 %, Écouter 75 %, Esquiver 60 %, Grimper 80 %, Mécanique 35 %, Persuasion 75 %, Premiers Soins 65 %, Se Cacher 80 %, Trouver Objet Caché 70 %.

L'agent fédéral Albert Ryan

Cet agent du gouvernement au crâne dégarni est réputé toujours agir en respectant la loi. Il dédaigne les rumeurs relatives à des "monstruosités". Il préfère penser qu'Innsmouth est le siège d'un réseau de trafiquants – peut-être même d'esclavagistes. Il s'effondrera aux premiers signes de surnaturel, ou au moindre incident qui ne cadrera pas avec le monde rationnel auquel il a choisi de croire. Une fois qu'il aura perdu neuf points de Santé Mentale, il n'aura définitivement plus toute sa raison, deviendra un traître et tentera de contacter les Marsh pour leur offrir ses services. Quand il leur sera devenu inutile, ceux-ci l'assassineront sauvagement.

ALBERT RYAN, 45 ans, agent fédéral

FOR 12	CON 15	TAI 9	INT 14	POU 12
DEX 12	APP 10	ÉDU 13	SAN 45	PV 12

Armes : Revolver (cal. 32) 40 %, 1D8.

Compétences : Baratin 35 %, Discrétion 40 %, Droit 65 %, Écouter 35 %, Se Cacher 30 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Le docteur Ravana Najar

C'est un parapsychologue hindou, de petite taille, ayant semble-t-il autour de 55 ans. Il porte de grosses lunettes rondes et s'exprime avec un accent asiatique mélodieux. Bien que se tenant généralement à l'écart, il s'efforce de prévenir les membres du commando que la situation peut s'avérer extrêmement dangereuse.

Ravana Najar est en réalité un avatar humain du Dieu Extérieur Nyarlathotep, venu tout exprès pour s'emparer d'Esther Marsh, avec l'intention de l'utiliser à on ne sait quelles fins

inexplicables. Il ne dévoilera sa véritable identité qu'après avoir atteint son but – ou si sa forme humaine est "tuée" d'une manière ou d'une autre. Si cela se produit, son corps s'écroulera à terre puis, au bout d'un moment, le cadavre se mettra à bouillonner et à fumer. Ensuite, il s'ouvrira en deux avec un grand bruit de déchirure et il en sortira une créature gazeuse, tremblante, poussant des cris perçants, nommée le Hurleur Trépidant. Le corps du Dr Najar ne sera plus qu'une coquille vide qui rétrécira rapidement jusqu'à disparaître totalement.

Voir cette transformation coûtera 1D4/1D20 points de Santé Mentale. Entendre le cri du monstre en fera perdre 1/1D4.

DR RAVANA NAJAR, avatar humain de Nyarlathotep

FOR 12	CON 19	TAI 9	INT 86	POU 100
DEX 19	APP 18	Déplacement 12		PV 14

Armes : Canne-Épée 100 %, 1D6.

Compétences : Toutes à 100 %.

Sortilèges : Tous.

Équipement personnel

Les investigateurs se verront offrir le choix entre un revolver calibre 45 et un fusil non automatique calibre 30-06. On leur fournira des munitions de rechange. Le reste de leur équipement sera constitué d'une tenue de camouflage blanche, d'un couteau de combat, d'une lampe-torche, de deux paires de menottes et d'un petit flacon de teinture faciale noire.

Les personnages secondaires

Chacun des marines décrits ci-après possède ses propres caractéristiques et compétences. Ceux dont aucun joueur ne tiendra le rôle seront interprétés par le Gardien. Si, par contre, plus de quatre joueurs ont besoin d'un personnage secondaire à jouer, le Gardien créera des soldats supplémentaires.

Le caporal-chef Tony Ditullio, dit "le Kid"

C'est un jeune homme issu du Bronx, un vrai dur, aux cheveux luisants ramenés en arrière, toujours mal rasé. Ses manières sont rudes, son langage vulgaire, il boit et fume énormément. Pourtant il n'abandonne jamais son crucifix, qu'il porte en pendentif. Il fut surnommé "le Kid" à l'époque de ses combats de boxes glorieux dans le Bronx.

CAPORAL-CHEF ANTHONY DITULLIO, 22 ans, marine

FOR 18	CON 16	TAI 16	INT 10	POU 13
DEX 10	APP 17	ÉDU 11	SAN 65	PV 16

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Couteau de Combat 75 %, 1D4 +2 + bd ; Revolver (cal. 45) 35 %, 1D10 +2.

Compétences : Arts Martiaux 65 %, Discrétion 65 %, Dissimulation 35 %, Écouter 35 %, Esquiver 70 %, Grimper 65 %, Mécanique 25 %, Premiers Soins 35 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Le caporal William Logan

Billy était un étudiant féru de chimie et d'électricité, ainsi que de livres en général. Mince, la peau blanche, le visage fin et les cheveux blonds, il est un peu le chouchou de ses camarades, qui ont tendance à le considérer comme leur mascotte.

CAPORAL WILLIAM LOGAN, 25 ans, expert chimiste

FOR 11	CON 10	TAI 13	INT 18	POU 12
DEX 17	APP 9	ÉDU 14	SAN 60	PV 12

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 ; Couteau de Combat 30 %, 1D4 +2 ; Revolver (cal. 45) 45 %, 1D10 +2.

Compétences : Chimie 80 %, Discrétion 45 %, Dissimulation 35 %, Écouter 40 %, Électricité 85 %, Esquiver 35 %, Grimper 50 %, Premiers Soins 40 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Le première classe Patrick O'Brien, dit "Leprechaun"

Pat est un jeune homme aux cheveux roux, dont la femme et le fils attendent le retour. Cet ancien gamin des rues est un individu coriace aux nerfs solides, mais aussi un farceur au grand sourire malicieux. Son surnom lui vient en partie de ses racines, en partie de son habileté en tant que pickpocket. Sa dextérité est si grande qu'on la dit "magique".

PREMIÈRE CLASSE PATRICK O'BRIEN, 23 ans, marine habile de ses mains

FOR 15	CON 16	TAI 14	INT 12	POU 11
DEX 14	APP 12	ÉDU 12	SAN 55	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Couteau de Combat 50 %, 1D4 +2 + bd ; Revolver (cal. 45) 55 %, 1D10 +2.

Compétences : Discrétion 70 %, Dissimulation 65 %, Écouter 55 %, Esquiver 70 %, Grimper 70 %, Mécanique 40 %, Pickpocket 75 %, Premiers Soins 55 %, Se Cacher 70 %, Suivre une Piste 40 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Le première classe George Williams, dit "Œil de Lynx"

C'est un ancien garçon de ferme de l'Iowa, aux épaules larges, à l'air gamin, doté d'une vue excellente. Il est sympathique et se lie d'amitié avec tout le monde. Son adresse stupéfiante au tir lui a valu son surnom.

PREMIÈRE CLASSE GEORGE WILLIAMS, 19 ans, tireur d'élite

FOR 12	CON 14	TAI 13	INT 12	POU 15
DEX 14	APP 16	ÉDU 12	SAN 75	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ; Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 85 %, 2D6 +4 ; Baïonnette 45 %, 1D6 + bd ; Couteau de Combat 60 %, 1D4 +2 + bd.

Compétences : Discrétion 35 %, Dissimulation 40 %, Écouter 30 %, Esquiver 40 %, Grimper 45 %, Mécanique 50 %, Premiers Soins 30 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 75 %.

Première partie : dans le ventre de la baleine

La mission de cette unité commence à l'ouest de la ville, alors qu'elle se trouve en compagnie des deux escouades chargées d'attaquer le quartier général de l'Ordre Ésotérique de

Dagon. Les marines en tenues de camouflage blanche suivent le fleuve gelé jusqu'au cœur d'Innsmouth, protégés par l'obscurité et les hautes falaises de la gorge.

Au pont de Washington Street, le commando "Marsh" quitte le groupe "Ordre Ésotérique" et escalade la falaise, raide et rocailleuse, jusqu'au niveau de la chaussée. Le personnage doit réussir un jet de *Grimper* pour arriver en haut sans glisser sur les roches verglacées. Un échec entraîne 1D2 points de dommages et, s'il rate un jet de DEXx5, une épaule luxée qui peut s'avérer gênante pour faire usage d'une arme.

Une fois atteint la rue, le commando se dirige vers l'hôtel particulier des Marsh, en direction du nord, se servant des arbres et des haies comme couvertures. A l'approche de la propriété, les soldats se teignent le visage en noir.

Le domaine des Marsh

La demeure, située au 404 Washington Street, est la plus belle de la ville (voir 302). Le vieil hôtel particulier, de style fédéral, se dresse au milieu d'une vaste propriété qui s'étend de Washington Street (à l'avant) à Lafayette Street (à l'arrière). Le jardin est bien tenu et le bâtiment central est flanqué de larges terrasses à fleurs. Il est précédé d'une petite fontaine, dont l'allée qui en fait le tour relie l'entrée sur Washington Street au double garage situé à l'arrière.

La partie centrale de la maison possède deux étages, alors que ses deux grandes ailes n'en ont qu'un seul. Les toits en croupe sont entourés par un *widow's walk* et surmontés d'un belvédère aux volets clos.

Les guetteurs

A première vue, la sinistre demeure semble calme et silencieuse. Néanmoins, un jet de *Trouver Objet Caché* réussi par un investigateur, un personnage secondaire ou le major Maines dévoile deux silhouettes qui arpentent le toit à rambarde métallique du deuxième étage, tels des guetteurs. Il peut être nécessaire d'effectuer avec succès des jets de *Se Cacher* pour échapper à leur attention, mais avec des bonus confortables, compte tenu des tenues de camouflage blanches et de l'entraînement des marines. En fait, un membre du commando n'est repérable que sur une *maladresse* (jet de 96-00).

Ces deux sentinelles sont les enfants adultes de Sebastian Marsh, les hybrides Bernard et Barbara. Postés au sommet du bâtiment par le reste de la famille, tous deux surveillent les alentours à la recherche d'intrus, prêts à donner l'alarme à leurs infâmes parents dégénérés. Si cela se produit, ces derniers hâteront leur fuite ou bien, au contraire, se barricaderont dans la maison et se prépareront au combat. Bernard et Barbara, quant à eux, redescendront à l'intérieur et se mettront en embuscade quelque part au deuxième étage.

Si les assaillants ont repéré les guetteurs, ils peuvent essayer de s'approcher furtivement de la bâtisse grâce à de bons jets de *Discrétion*, assortis eux aussi d'un bonus important dû à l'obscurité, au camouflage et à la neige qui étouffe les bruits.

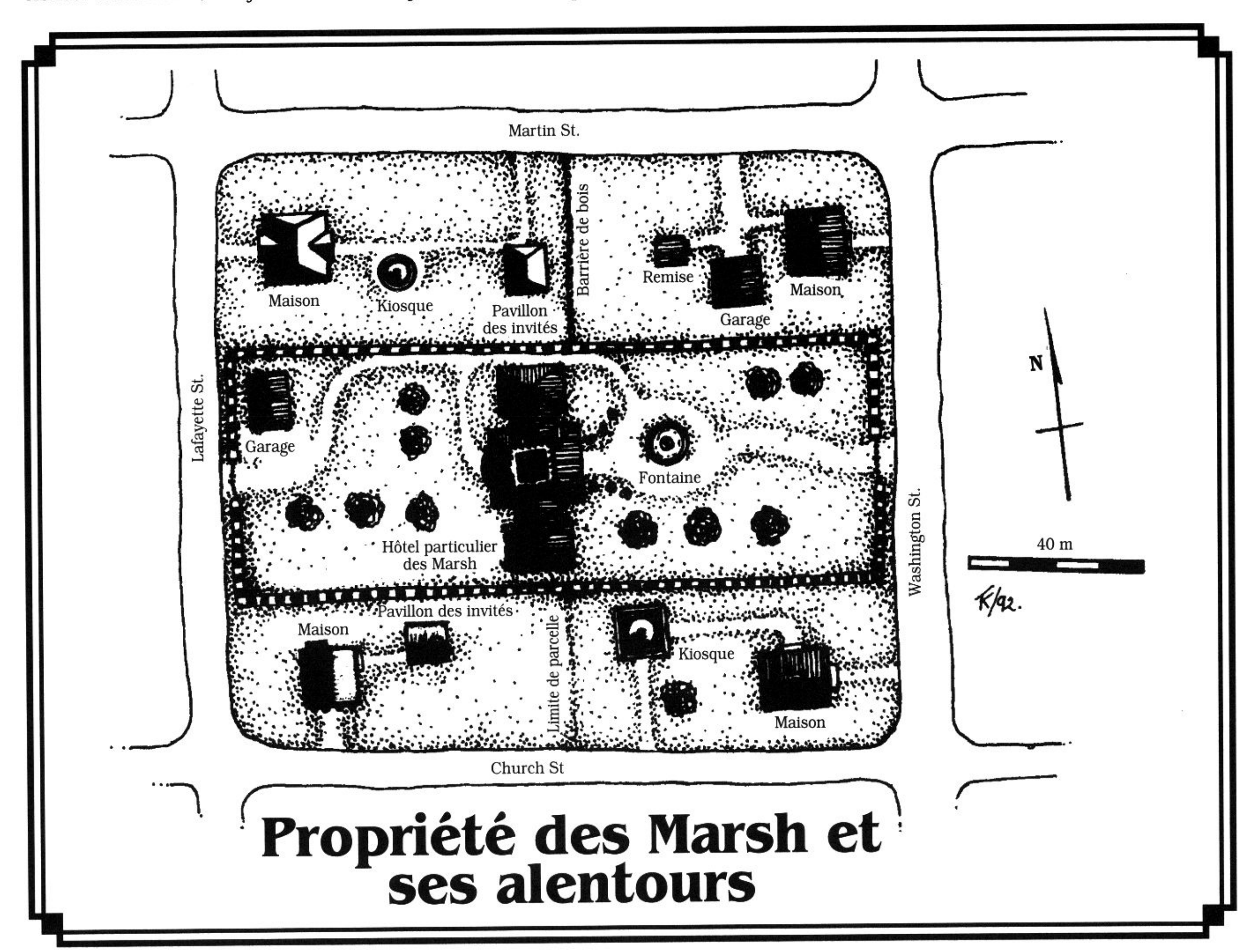
BERNARD MARSH, 18 ans,
fils hybride de Sebastian Marsh

FOR 17	CON 14	TAI 16	INT 10	POU 12
DEX 14	APP 5	ÉDU 8	SAN 0	PV 15

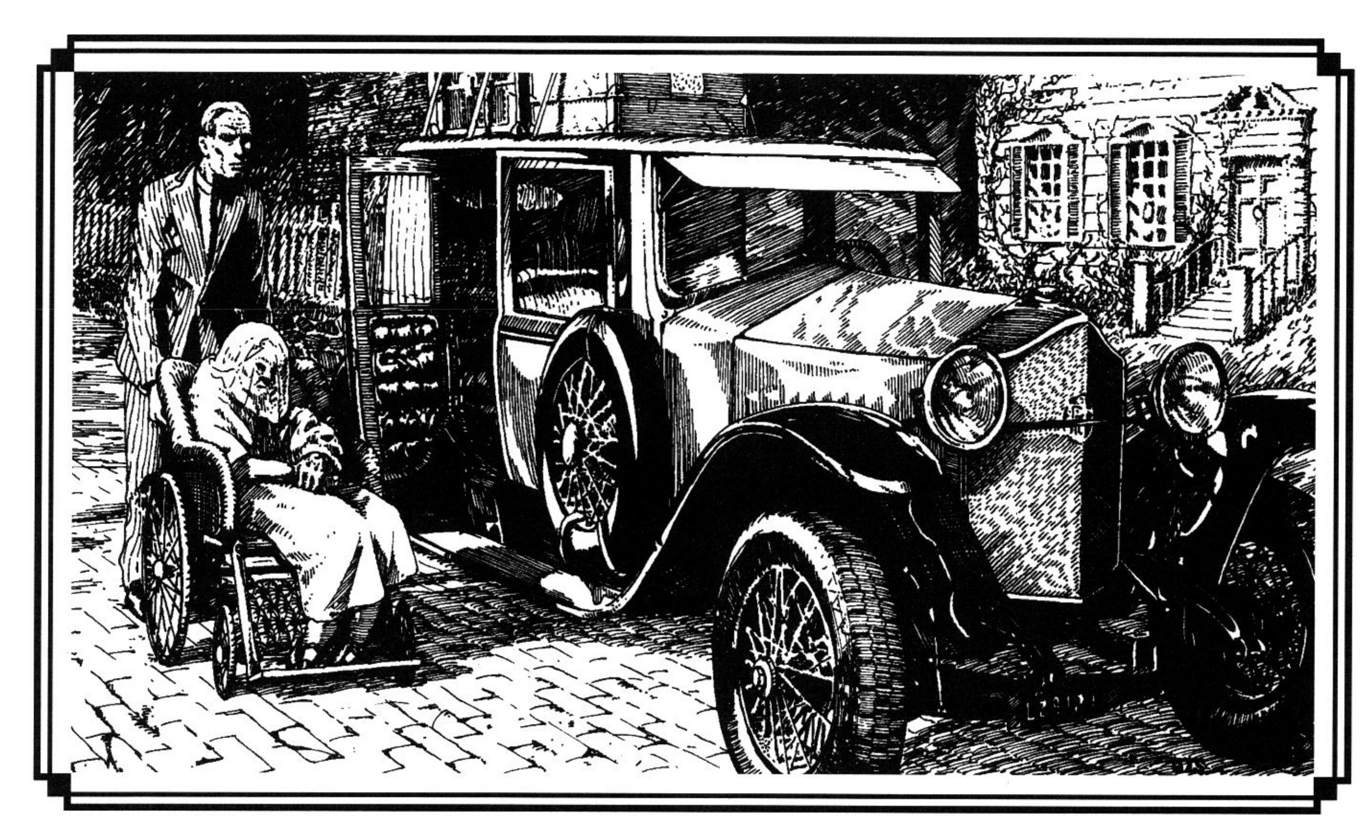
Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Couteau à Cran d'Arrêt 35 %, 1D4 + bd ; Batte de Base-Ball 30 %, 1D8 + bd.

Compétences : Baratin 65 %, Conduire Automobile 35 %, Discrétion 65 %, Écouter 40 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 35 %.



Propriété des Marsh et ses alentours



Norvell Hastings et Abigail Marsh

BARBARA MARSH, 20 ans,
fille hybride de Sebastian Marsh

FOR 7	CON 11	TAI 10	INT 12	POU 11
DEX 11	APP 7	ÉDU 8	SAN 0	PV 11

Armes : Ongles 40 %, 1D4 ; Coup de Pied 35 %, 1D6 ; Hachette 25 %, 1D6 +1.

Compétences : Discrétion 35 %, Écouter 30 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Premiers Soins 35 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Les véhicules destinés à la fuite

Deux berlines assez récentes sont garées dans l'allée, non loin de la porte principale de la maison. Les moteurs tournent, les pots d'échappement exhalent des nuages de vapeur dans l'air froid de la nuit, les malles sont grandes ouvertes.

Les vitres arrière des deux voitures sont garnies de rideaux opaques. A une certaine distance, les véhicules paraissent vides de tout occupant. Leur coffre est rempli de valises bien pleines, soigneusement rangés.

Avant que les intrus ne puissent arriver vraiment près, la porte d'entrée de l'édifice s'ouvre, laissant passer un homme grand, l'air sinistre, vêtu d'un uniforme de chauffeur. Il pousse devant lui un fauteuil roulant dans lequel est assise une vieille femme sénile, aux yeux vitreux. Il est suivi de près par une autre femme, plus jeune, qui se débat avec une grosse valise.

Le trio se dirige vers une des berlines. La vieille invalide est installée sans cérémonie sur la banquette arrière. Sa campagne grimpe dans la voiture à côté d'elle, tandis que le chauffeur range la valise dans la malle. Il attend ensuite à l'extérieur du véhicule, surveillant les alentours et jetant des regards impatients à sa montre.

La vieille femme au fauteuil roulant est Abigail Marsh, la femme humaine de Barnabas Marsh. L'autre femme, qui a la trentaine, est Ruth Gilman, la fille hybride du Dr Rowley Marsh. L'homme est Norvell Hastings, un humain, serviteur à la fidélité indéfectible de Barnabas et Abigail Marsh. Avec l'aide de Ruth, il a chargé hâtivement les deux berlines, qui sont maintenant prêtes à partir rapidement pour mettre la famille Marsh en sécurité. Abigail, complètement sénile, est à peu près inconsciente de ce qui se passe autour d'elle.

Si le commando passe à l'attaque, le loyal Norvell Hastings combat férocement afin de défendre ses maîtres, résolu à mourir pour eux s'il le faut. Ruth Gilman, quant à elle, tente de s'enfuir. Il y a 40 % de chances par minute qu'Abigail, le visage livide, la bave aux lèvres, sorte soudain de sa catatonie pour se jeter, griffes en avant, à la gorge de quiconque menace les siens. Elle ne s'arrêtera que si ses ennemis sont vaincus, ou bien si elle est maîtrisée ou abattue. Souvenez-vous que l'objectif des assaillants est de capturer vivants autant de Marsh que possible. Si un de ces trois-là est fait prisonnier, le major Maines ordonne qu'il soit bâillonné, puis emporté jusqu'à la salle de bal et enchaîné au piano à queue avec une paire de menottes. Les statistiques de ces trois PNJ sont rappelées ci-après.

NORVELL HASTINGS, 56 ans, fidèle serviteur

FOR 11	CON 13	TAI 15	INT 13	POU 11
DEX 9	APP 12	ÉDU 14	SAN 0	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Lutte 45 %, spécial ; Couteau de Boucher 50 %, 1D6 + bd ; Pistolet Automatique (cal. 9mm) 35 %, 1D10.

Compétences : Conduire Automobile 40 %, Cuisine 70 %, Droit 35 %, Écouter 30 %, Marchandage 55 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Persuasion 50 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 45 %, Regard Sinistre 75 %, Trouver Objet Caché 35 %.

RUTH MARSH GILMAN, 37 ans,
fille veuve de Rowley Marsh

FOR 9	CON 15	TAI 8	INT 13	POU 9
DEX 12	APP 9	ÉDU 10	SAN 0	PV 12

Armes : Ongles 35 %, 1D4 ; Coup de Pied 60 %, 1D6.

Compétences : Baratin 55 %, Comptabilité 15 %, Crédit 20 %, Écouter 45 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Psychologie 40 %.

ABIGAIL MARSH, 67 ans,
femme démente de Barnabas Marsh

FOR 9	CON 8	TAI 10	INT 12	POU 8
DEX 8	APP 11	ÉDU 15	SAN 0	PV 9

Armes : Ongles 50 %, 1D4 ; Bâton 25 %, 1D6.

Compétences : Devenir Hystérique 40 %, Fixer d'un Regard Vitreux 80 %, Marmonner d'un Ton Menaçant 60 %.

Rendez-vous à la première partie de l'*Objectif n° 1 : l'Ordre Ésotérique de Dagon.*

Deuxième partie : cette vieille maison

Rez-de-chaussée

Une fois à l'intérieur de l'hôtel particulier, les membres du commando découvrent un endroit propre à donner le frisson, regorgeant d'antiquités fabuleuses. Les parquets craquent sous le pied, les murs se plaignent et frémissent sous l'effet du vent d'hiver. Une odeur désagréable de poisson flotte dans l'air, plus forte quand on s'approche du sous-sol ou du grenier.

Buanderie

Cette grande pièce froide est celle où le linge est lavé, mis à sécher et repassé. De grosses bouilloires en fer sont placées au-dessus d'un âtre immense, suspendues à des barres de métal.

Cuisine

Les escaliers qui descendent de cette grande pièce conduisent au sous-sol.

Office

On y trouve de la nourriture en conserve ou séchée : rien d'inhabituel.

Salle à manger

Le centre de cette pièce majestueuse est occupé par une imposante table à l'ancienne, entourée de douze chaises. Un beau tapis oriental en recouvre le sol. La table est mise. Assiettes, plats et gobelets sont étranges, tous en or et sculptés de complexes motifs aquatiques. De la nourriture froide se dessèche dans les assiettes, comme si le repas avait été soudainement interrompu.

Un jet réussi d'*Anthropologie* ou d'*Archéologie* permet d'identifier la décoration du service de table comme étant de style polynésien.

Bibliothèque

Des centaines de livres reposent sur les étagères encastrées de cette pièce. Leurs thèmes sont variés : littérature générale ou maritime, philosophie, religion, etc. Quelques-uns sont plus particuliers : les journaux de bord des navires d'Obed Marsh, une histoire de la famille Marsh (écrite par un amateur) et une copie manuscrite des *Écrits de Ponape*, signée par son auteur, le capitaine Abner Ezekiel Hoag de Kingsport. Le Gardien trouvera une description de ces derniers volumes à l'entrée 302.

Une énorme tête de femme, en bois, fixée au-dessus de l'âtre, englobe la salle d'un regard menaçant. Fendillée, sa peinture écaillée et fanée, cette figure de proue ornait jadis le vaisseau d'Obed Marsh, la *Reine de Sumatra*. Le parquet de cette pièce est, lui aussi, recouvert d'un magnifique tapis oriental.

Le Dr Najar disparaît

A un certain moment, durant l'exploration de la maison, le Dr Najar disparaît mystérieusement. Il peut, par exemple, s'attarder pour examiner une pièce tandis que le reste du groupe s'éloigne, ou bien vouloir utiliser les toilettes, etc. Si un homme seul est laissé en arrière pour le protéger, Nyarlathotep/Najar le tue avec un couteau pour couvrir sa fuite.

Une fois seul, il se met à fouiller la demeure de son côté, à la recherche d'Esther Marsh. C'est au Gardien de décider s'il la trouve avant ou après le commando. Au cours de cette visite, il se distrait en tuant tous les captifs qu'il rencontre.

Quand les autres commencent à le rechercher (s'ils le font), ce qu'ils découvrent est décrit dans l'encadré *Un sillage de cadavres*.

En s'approchant de la bibliothèque, les intrus perçoivent l'écho d'une altercation entre deux hommes. A l'intérieur, Rowley et Sebastian Marsh se disputent pour savoir ce qu'il faut faire de certains documents précieux – en particulier les journaux de bord, l'histoire de la famille et la copie des *Écrits de Ponape*. Rowley tient à les emporter avec eux, afin de sauvegarder l'héritage des Marsh. Sebastian, au contraire, veut les jeter dans la cheminée pour les détruire, de peur qu'ils ne tombent dans de mauvaises mains.

Pris par leur querelle, les deux horribles individus n'entendent pas venir les assaillants. Tous les membres de l'escouade ont droit à une action automatique avant même que les deux Marsh ne s'aperçoivent de leur présence.

Dès qu'il aperçoit les intrus, Sebastian tente de se saisir des documents qui faisaient l'objet de la dispute pour les jeter au feu. Si nul ne l'empêche d'agir, chaque livre a 80 % de chances d'atterrir au beau milieu du foyer. Le vieux papier s'enflamme très vite, et seule une prompte réaction peut sauver les ouvrages. L'investigateur ou un de ses compagnons doit réussir un jet de DEXx3 pour atteindre la cheminée et récupérer les volumes à temps. Même ainsi, il est possible que certaines portions en soient détruites. Les deux hybrides se rendent à contrecœur s'ils comprennent qu'ils ont peu de chances de survivre à un combat. Ces prisonniers sont bâillonnés et enchaînés avec des menottes à deux colonnes ornementales qui entourent la cheminée.

Peut-être les assaillants prendront-ils par erreur Rowley Marsh, assez âgé, pour Barnabas Marsh "le Vieux". Les deux captifs feront tout pour favoriser et entretenir cette confusion. Leurs statistiques sont rappelées ci-dessous (voir aussi 203 pour Rowley Marsh et 304 pour Sebastian Marsh).

DR ROWLEY MARSH, 68 ans, médecin hybride

FOR 8	CON 9	TAI 13	INT 14	POU 16
DEX 8	APP 8	ÉDU 18	SAN 0	PV 11

Armes : Scalpel 35 %, 1D4 (peut *empaler*).

Compétences : Biologie 25 %, Chimie 40 %, Crédit 65 %, Droit 20 %, Médecine 50 %, Mythe de Cthulhu 50 %, Persuasion 55 %, Pharmacologie 45 %, Premiers Soins 60 %, Psychanalyse 30 %, Psychologie 50 %.

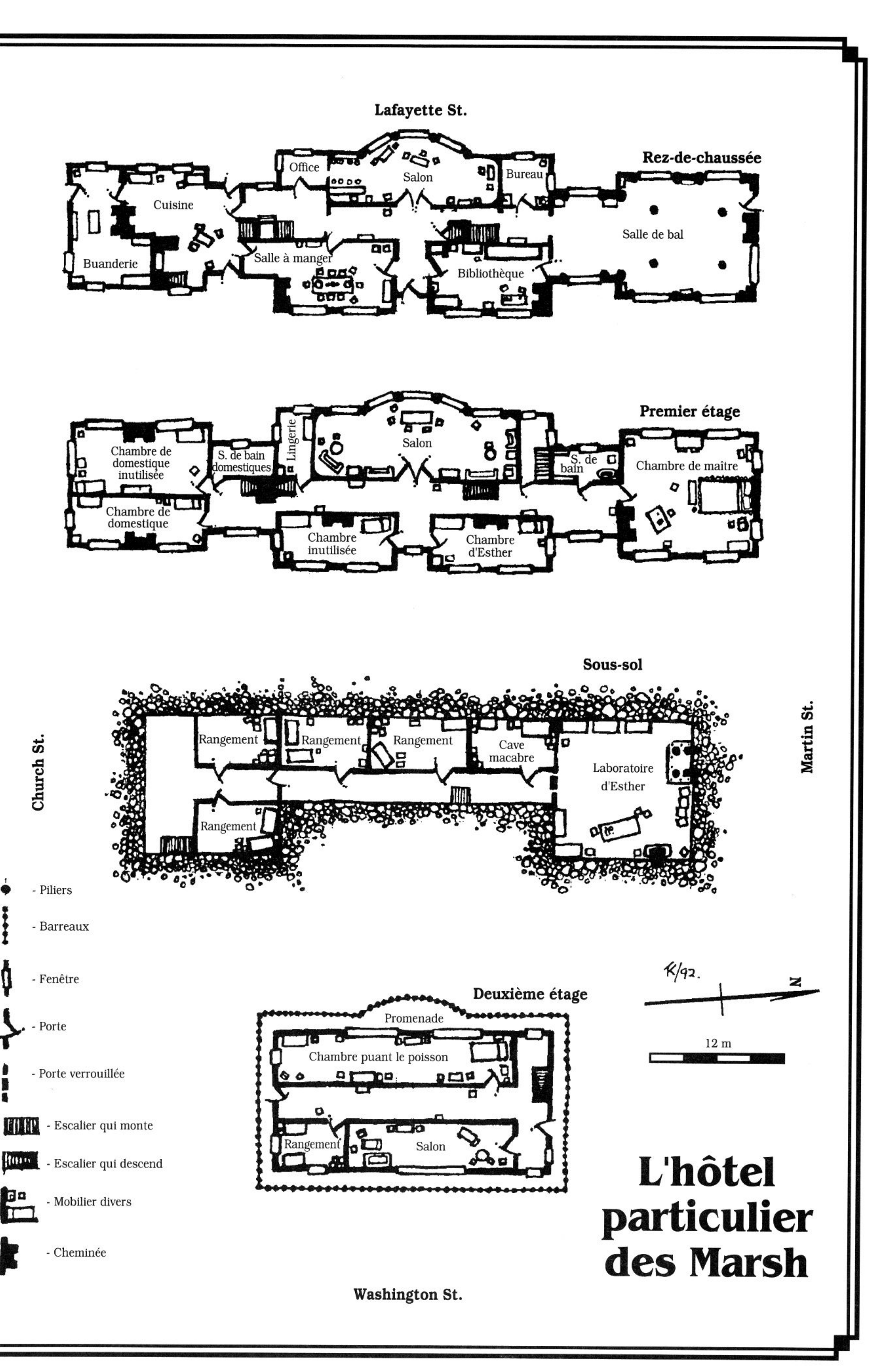
SEBASTIAN MARSH, 49 ans,
hybride quasi à la retraite

FOR 13	CON 14	TAI 15	INT 14	POU 13
DEX 9	APP 5	ÉDU 15	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd.

Compétences : Comptabilité 40 %, Crédit 70 %, Diriger une Usine 65 %, Esquiver 30 %, Géologie 45 %, Histoire 45 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Nager 80 %, Trouver Objet Caché 40 %.


Lafayette St.
Rez-de-chaussée
Office
Salon
Bureau
Cuisine
Salle de bal
Buanderie
Salle à manger
Bibliothèque
Premier étage
Chambre de domestique inutilisée
S. de bain domestiques
Lingerie
Salon
S. de bain
Chambre de maître
Chambre de domestique
Chambre inutilisée
Chambre d'Esther
Sous-sol
Church St.
Martin St.
Rangement
Rangement
Rangement
Cave macabre
Laboratoire d'Esther
Rangement
- Piliers
- Barreaux
- Fenêtre
- Porte
- Porte verrouillée
- Escalier qui monte
- Escalier qui descend
- Mobilier divers
- Cheminée
Deuxième étage
Promenade
Chambre puant le poisson
Rangement
Salon
K/92.
N
12 m
L'hôtel particulier des Marsh
Washington St.



Le docteur Rowley Marsh et Sebastian Marsh

Petit salon

Cette grande salle, semi-elliptique, contient les portraits de plusieurs générations de Marsh. La collection de tableaux va de John, un des premiers colons installés à Innsmouth, à Barnabas, en passant par le capitaine Obed. La plupart des descendants d'Obed exhibent les caractéristiques du *Masque d'Innsmouth*. Les voir coûte 0/1D2 points de Santé Mentale. Cependant, les étudier de près rapporte 1D10 % en *Connaissance d'Innsmouth*.

On trouve également dans cette pièce plusieurs petites figurines en or qui représentent des créatures aquatiques singulières ressemblant à des dauphins, des requins, des pieuvres, etc. Elles sont de style oriental, ce qu'un jet réussi d'*Archéologie* ou d'*Anthropologie* confirme.

Bureau

Six figurines, faites de différentes variétés de pierres (en particulier de la roche volcanique et du jade très doux au toucher) y sont cachées dans un petit meuble fermé à clé. Ces statuettes représentent Mère Hydra, Père Dagon, le Grand Cthulhu, Byatis, Gloon et Zoth-Ommog. Un jet réussi de *Mythe de Cthulhu* est requis pour identifier chacune d'elles. La simple vue de ces sculptures effrayantes fait perdre 1/1D3 points de Santé Mentale. Tous ceux qui les manipulent éprouvent un sentiment de malaise, ce qui aboutit à une autre perte de Santé Mentale de 0/1 point. De plus, quiconque touche celle de Byatis doit opposer son propre POU à un POU de 32 sur la Table de Résistance. En cas d'échec, il perd définitivement 1D4 points de POU, que récupère Byatis.

Salle de bal

Rien d'anormal dans cette vaste salle, à l'ambiance caverneuse. Cependant, si les assaillants font silence et tendent l'oreille, ils perçoivent les échos affaiblis de nombreuses voix et d'une mélodie obsédante. Ils peuvent même entrevoir, l'espace d'une fraction de seconde, l'image d'une pièce pleine de gens vêtus à la mode des années 1900. Cette vision floue coûte 0/1 point de Santé Mentale. Elle peut néanmoins être mise sur le compte de la tension nerveuse.

S'ils ont déjà été capturés, Norvell Hastings, Ruth Marsh Gilman et Abigail Marsh se trouvent dans un coin de cette salle, bâillonnés et enchaînés avec des menottes au piano à queue, couvert de poussière. Une porte donne sur l'allée extérieure, non loin de l'endroit où attendent les berlines.

Sous-sol

Les membres du commando qui descendent dans le sous-sol, sombre, humide et démuni d'éclairage, entendent des bruits bizarres, comme si des rats détalaient. Un jet de *Trouver Objet Caché* réussi permet de repérer une sorte d'étrange crustacé, de la taille d'un gros rat, qui s'enfuit dans l'obscurité (voir 906 et encadré page suivante). La perte de points de Santé Mentale est de 0/1D3.

La réussite d'un jet d'*Histoire Naturelle* ou de *Géologie* fait remarquer que la chose ressemble à un trilobite – un arthropode marin de l'ère Primaire, dont l'espèce était supposée éteinte depuis des millions d'années. La lumière effraie ces créatures, mais pas pour longtemps. Elles ne tardent pas à sortir de leurs cachettes pour attaquer férocement tout intrus qui s'attarderait dans les parages. Quiconque pénètre dans les caves sans lumière est, lui, immédiatement assailli par ces fossiles vivants et voraces.

Ces étranges crustacés se cramponnent à leur victime avec leurs pinces, puis mordent les chairs exposées. Leur morsure puissante traverse les vêtements et même les bottes de cuir. Le sous-sol est infesté de ces féroces carnassiers. Une cible immobile peut être attaquée par 1D6 créatures à la fois. Le malheureux qui tombe sur le sol humide est aussitôt recouvert par deux fois plus de ces petits monstres.

Un sillage de cadavres

Quand les membres du commando se mettront à la recherche du Dr Najar, ils fouilleront probablement certaines des pièces dans lesquelles ils ont laissé des prisonniers. Il existe pour chacune 30 % de chances que Najar/Nyarlathotep soit passé avant eux, auquel cas il a tué tous les captifs. La découverte du premier de ces cadavres entraîne la fin de la deuxième partie de la mission. Voici ce que l'investigateur et ses compagnons risquent de trouver :

Bibliothèque : Rowley Marsh, assis près de la cheminée, la bouche et les yeux ouverts, semble sain et sauf. Pourtant, il est mort, mais rien n'indique l'origine de son décès. La perte de Santé Mentale est de 0/1 point.

Le corps de Sebastian Marsh montre des signes évidents de vieillissement accéléré, au point d'être à peine reconnaissable. Ses fins cheveux sont désormais blancs comme neige, son visage et ses mains horriblement ridés et sa peau se desquame au toucher. Quiconque le bouge d'une façon ou d'une autre entend ses os friables se casser et s'effriter. La perte de Santé Mentale est de 1/1D4 points.

Chambre du maître : Elizabeth Gilman Marsh est littéralement pétrifiée. La perte de Santé Mentale est de 0/1 point.

Deuxième étage : Bernard et Barbara Marsh ont été victimes d'un sortilège de Flétrissement. Leurs deux cadavres carbonisés sont tellement entremêlés qu'on ne les distingue pas l'un de l'autre. Cette vision horrible coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

Salle de bal : Norvell Hastings y gît comme foudroyé, le corps brûlé jusqu'à la taille par un sort de Flétrissement. La perte de Santé Mentale est de 1/1D4 points.

Ruth Marsh Gilman est assise contre le piano, les orbites vides et sanguinolentes. Ses globes oculaires sont posés sur ses genoux, fixant les arrivants. Il leur en coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

La tête d'Abigail Winthrop Marsh a été séparée de son corps au moyen d'une corde à piano. De loin, elle semble s'être assoupie, la tête sur la poitrine. Mais dès qu'on la touche, sa tête roule sur le sol. La perte de Santé Mentale est de 1/1D6 points.

Tous ces meurtres – dont certains accomplis grâce à la magie singulière des Contrées du Rêve – ont été commis par Nyarlathotep afin d'égarer, d'effrayer et de tourmenter les membres du commando.

Rangements

La plus grande partie du sous-sol est constituée de pièces servant au rangement de vieux meubles, vieux vêtements, etc. Elles sentent le renfermé, leurs murs sont moisis, leur sol jonché de débris.

Cave macabre

Cette pièce contient des bacs remplis d'eau qui renferment des lambeaux en décomposition de cadavres humains ou semi-humains, à moitié dévorés. Il s'agit des résidus expérimentaux d'Esther Marsh : des membres, des têtes et également des morceaux de torses, laissés aux créatures-trilobites pour qu'elles les "nettoient". Regarder le résultat des travaux d'Esther coûte 1/1D6 points de Santé Mentale. Plusieurs arthropodes se cachent dans les bacs.

Laboratoire d'Esther

Cette grande salle, aux murs suintants, empeste le poisson pourri. On y trouve 2D3 grandes cuves, chacune contenant le cadavre disséqué d'un humain ou d'un Profond mâle. Les corps sont préservés par le formaldéhyde blanchâtre dont sont remplis les conteneurs. La perte de Santé Mentale est de 1/1D6 points. Ici reposent certains des infortunés amants d'Esther Marsh. Aucun d'entre eux n'a survécu à ses ébats frénétiques.

De nombreux bocaux de verre s'alignent sur les étagères de bois. Beaucoup renferment ce qui ressemble fort à des embryons humains. Cette vue coûte 1/1D2 points de Santé Mentale. Un examen attentif de ces flacons, combiné à un jet réussi en *Biologie* ou en *Médecine*, permet de comprendre que certains des embryons ne sont pas totalement humains. Ils présentent des caractéristiques typiquement amphibiennes, comme des branchies duveteuses ou des appendices palmés. Cette découverte coûte 1/1D2 points supplémentaires de Santé Mentale, mais augmente de 1 % le score en *Mythe de Cthulhu*.

Les autres bocaux et pots contiennent divers spécimens de créatures aquatiques et amphibies, normales, à l'exception d'un unique exemplaire de "trilobite".

Les notes de travail d'Esther détaillent une théorie relative à l'évolution des hommes et des Profonds, selon laquelle les deux races auraient un ancêtre commun. Ces documents décrivent également, schémas à l'appui, quelques hybrides monstrueux, possédant des queues, des tentacules et autres malformations. Les lire accroît la compétence *Mythe de Cthulhu* de 5 % et fait perdre 1D6 points de Santé Mentale.

La pièce recèle aussi plusieurs barils peu profonds, remplis d'une eau sentant le poisson, dont la surface clapotante laisse échapper des bulles inquiétantes. De vagues mouvements sont visibles au fond de ces tonneaux. En fait, ils contiennent des créatures-trilobites, capturées par Esther dans les froides eaux côtières d'Innsmouth. La fille dégénérée de Barnabas Marsh étudie ces fossiles vivants pour essayer de comprendre les liens ténus que l'évolution a tissés entre tous les êtres vivants. Quiconque s'approche d'un peu trop près de ces barils est attaqué par les petits monstres préhistoriques.

Les crustacés carnivores

Ces animaux étranges, dont certains atteignent trente centimètres de long, sont de types variés. Ils ressemblent à des crabes, des homards ou des trilobites préhistoriques. On les trouve généralement non loin d'une cité de Profonds.

Ils arrivent en rampant tout près de leur proie potentielle (un jet réussi de *Trouver Objet Caché* est nécessaire pour remarquer leur approche), puis referment leurs pinces ou leur gueule sur sa jambe. Ils s'accrochent alors avec obstination (FOR égale à 9) jusqu'à ce qu'on les retire de force ou qu'on les tue. Ils infligent un point de dommages par round et n'ont qu'un seul Point de Vie, mais sont protégés par une carapace de chitine de deux points. La perte de Santé Mentale pour avoir subi une attaque surprise est de 1/1D3 points. Un jet réussi de *Biologie* ou d'*Histoire Naturelle* confirme que ces créatures ne ressemblent à aucune espèce connue.

Premier étage

Chambre de domestique

C'est celle de Norvell Hastings. Rien de particulier à noter, si ce n'est que la garde-robe donne l'impression d'avoir été hâtivement vidée. Le serviteur des Marsh a empaqueté ses affaires personnelles en prévision de la fuite.

Chambre de domestique inutilisée

Cette pièce vide et poussiéreuse ne contient rien d'intéressant.

Chambre inutilisée

Elle sert de chambre d'amis dans les très rares occasions où les Marsh reçoivent un invité. Il n'y a là rien d'inhabituel.

Chambre d'Esther

C'est un véritable capharnaüm. L'air empeste le poisson mort. Les tiroirs de la commode et les portes de l'armoire sont grands ouverts. Des vêtements gisent pêle-mêle un peu partout. Un jet de *Trouver Objet Caché* réussi permet de découvrir quelques singuliers joyaux en or, tous gravés de délicats motifs aquatiques. Un autre révèle un étrange morceau de peau écailleuse de quelques centimètres de long, sur le sol. Il a été perdu par Esther.

Chambre du maître

Elle est également en grand désordre, bien que les portes de la garde-robe y soient fermées. A l'intérieur se dissimule Elizabeth Gilman Marsh, la femme casanière de Sebastian Marsh. Si un groupe pénètre dans la pièce, elle reste cachée. Par contre, si c'est un individu seul qui y entre, elle attaque avec ses ongles acérés. Découverte dans l'armoire, elle tente d'utiliser son arme à feu, un revolver calibre 22. Si elle est capturée, les marines la bâillonnent et l'enchaînent à une robuste colonne de lit avec des menottes.

ELIZABETH MARSH, 47 ans,
épouse casanière de Sebastian Marsh

FOR 10	CON 12	TAI 8	INT 13	POU 10
DEX 10	APP 8	ÉDU 12	SAN 0	PV 10

Armes : Ongles 40 %, 1D4 ; Revolver (cal. 22) 35 %, 1D6.

Compétences : Crédit 50 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Nager 80 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Second étage

Un couloir étroit, au plancher craquant, relie les différentes pièces du dernier étage. Il possède deux portes donnant sur le *widow's walk*. Bernard et Barbara Marsh se cachent à ce niveau.

Rangement

Pièce encombrée, pleine de choses sans intérêt.

Salon

Grande salle, nantie d'une large fenêtre, de plusieurs canapés et chaises. Des cartes routières du Massachusetts sont étalées sur une table.

Chambre empestant le poisson

Chambre spacieuse quoique sombre, aux fenêtres condamnées. Elle contient un vieux lit affaissé et la puanteur de poisson y est absolument insupportable. Toute personne qui y pénètre doit réussir un jet de CONx5 ou souffrir de nausées pendant 1D6 minutes. Un bon jet de *Trouver Objet Caché* permet de remarquer de nombreuses traces de griffes sur le sol, un autre de *Mythe de Cthulhu* de les attribuer à des Profonds.

Belvédère

On atteint cette plate-forme en gravissant un escalier raide et étroit. De là, on bénéficie d'une vue d'ensemble sur la cité, jusqu'au port et même jusqu'au Récif du Diable.

Rendez-vous à la deuxième partie de l'*Objectif n° 1 : l'Ordre Ésotérique de Dagon.*

Troisième partie : le Hurleur Trépidant

Esther Marsh

Elle reste introuvable tout au long du scénario et ne devrait être rencontrée que lorsque le commando aura exploré à son aise la propriété. Il est même possible qu'elle soit suspectée des meurtres sauvages et inexplicables décrits ci-avant. Elle ne se défend pas si elle est confrontée à un groupe. Par contre, face à un ou deux intrus seulement, elle attaque férocement.



La venue du Hurleur Trépidant

Le Gardien peut autoriser les soldats à la trouver à n'importe quel moment, à condition de se débrouiller pour que le Dr Ravana Najar, l'avatar humain de Nyarlathotep, soit présent. Si ce n'est pas le cas, il est important qu'Esther reste en vie jusqu'à ce que Najar rejoigne le groupe. Il est aussi envisageable que les assaillants la découvrent dans les griffes de ce dernier, au moment précis où il lui tombe dessus.

ESTHER MARSH, 36 ans, hybride biologiste

FOR 14	CON 15	TAI 14	INT 13	POU 12
DEX 12	APP 6	ÉDU 13	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Ongles 65 %, 1D4 + bd ; Coup de Pied 60 %, 1D6 + bd.

Sortilèges : Contacter un Profond.

Compétences : Anthropologie 25 %, Archéologie 15 %, Biologie 75 %, Crédit 40 %, Discrétion 40 %, Écouter 35 %, Esquiver 40 %, Langue Étrangère (Latin) 15 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Nager 80 %, Sauter 50 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Le retour de Najar

Tandis qu'Esther, faite prisonnière, est emmenée par les marines, le Dr Najar réapparaît, le visage et les habits éclaboussés de sang. Sa poitrine est marquée de blessures sérieuses, apparemment dues à un couteau ou à des griffes (en fait, infligées par lui-même). Ses lunettes sont cassées et il est essoufflé. Il prétend avoir été attaqué par une espèce de monstre écailleux qu'il a à peine entrevu et propose que tout le monde déguerpisse avant que la créature ne revienne.

En même temps, il s'efforce discrètement de se rapprocher d'Esther Marsh. Puis, à un moment où les autres regardent ailleurs, il prend rapidement la tête de la jeune hybride dans ses mains et se met à la fixer férocement, droit dans les yeux. Esther tente de résister, ses yeux s'élargissent tandis qu'elle ouvre la bouche pour hurler. Mais son cri est couvert par le rugissement inhumain que pousse Najar. Tous ceux qui entendent ce rire d'un autre monde perdent 1/1D6 points de Santé Mentale. Avant que quiconque puisse réagir, la chair d'Esther Marsh commence à noircir et à fondre, pendant que le corps de Najar s'ouvre en deux, exhalant une fumée noire.

Sa carcasse calcinée s'écroule au sol. Il en sort une chose noire, tourbillonnante, aux mouvements saccadés, aux innombrables bouches criant et entrechoquant leurs mâchoires : le Hurleur Trépidant. Assister à cette épouvantable métamorphose coûte 2D4/4D10 points de Santé Mentale.

Ce qui était Esther Marsh n'est plus qu'une flaque bouillonnante de fluides primitifs, bientôt aspirée d'une horrible façon par l'immense colonne de tentacules frétillants et de bouches hurlantes qui constitue le Hurleur Trépidant. Si le Gardien désire un dénouement sanglant, le monstre peut s'en prendre au commando et engloutir tous les PNJ. A moins qu'il n'attaque lui-même Nyarlathotep, l'investigateur, lui, sera probablement épargné. Le dieu obscène et terrifiant finit par lancer un dernier cri terrifiant avant de défoncer un mur et de disparaître dans la nuit, abandonnant le personnage au milieu d'un décor de désolation et de folie. Toute la scène n'aura duré que 1D3 +1 rounds.

LE HURLEUR TRÉPIDANT, avatar de Nyarlathotep

FOR 50	CON 65	TAI 45	INT 18	POU 55
DEX 25	Déplacement 18		PV 60	

Armes : Morsure 75 %, 3D6 par bouche (1D6 attaques par round) ; Engloutir 100 %, mort automatique au round suivant (la cible a cependant droit à un jet d'*Esquiver* pour éviter d'être touchée).

Le Hurleur Trépidant, avatar de Nyarlathotep

Il se manifeste comme une chose noire, tourbillonnante, de haute taille. Une masse de fins tentacules, dégoulinants, qui se contorsionnent sans cesse, et de bouches bavantes, qui poussent des cris perçants. Les innombrables appendices, de la grosseur d'une corde, frétillent et s'agitent continuellement, donnant à l'avatar l'apparence d'une énorme colonne de vers noirs. Le Hurleur Trépidant est mentionné dans certaines obscures légendes hindoues, mais ne possède pas de culte connu parmi les humains.

Le monstre attaque en essayant d'engloutir sa cible de son corps tourbillonnant. Le malheureux est alors rapidement et violemment mis en pièces par les tentacules grouillants, puis dévoré par les bouches hurlantes. Voir une victime disparaître de cette façon coûte 1/1D6 points de Santé Mentale. Le Hurleur Trépidant peut aussi employer directement ses bouches pour attaquer. Dans ce cas, 1D6 d'entre elles essaient de mordre tous les rounds, chacune étant jouée séparément.

Armure : Aucune, mais les armes normales ne peuvent le blesser. En revanche, le feu, la magie et les forces équivalentes ont des effets normaux sur cet avatar.

Sortilèges : Tous.

Perte de Santé Mentale : 1D8/4D10 points, plus 1/1D6 pour ceux qui entendent l'espèce de rire vagissant du Dieu Extérieur.

Le reste de la famille Marsh

On suppose que Ralsa Marsh a déjà péri à la suite des manœuvres vengeresses du clan Averill (voir 402). Robert Marsh devrait être confronté aux assaillants du quartier général de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Jacob Marsh est à la raffinerie et Barnabas Marsh le Vieux est à l'abri, caché dans la cité sous-marine de Y'ha-nthlei.

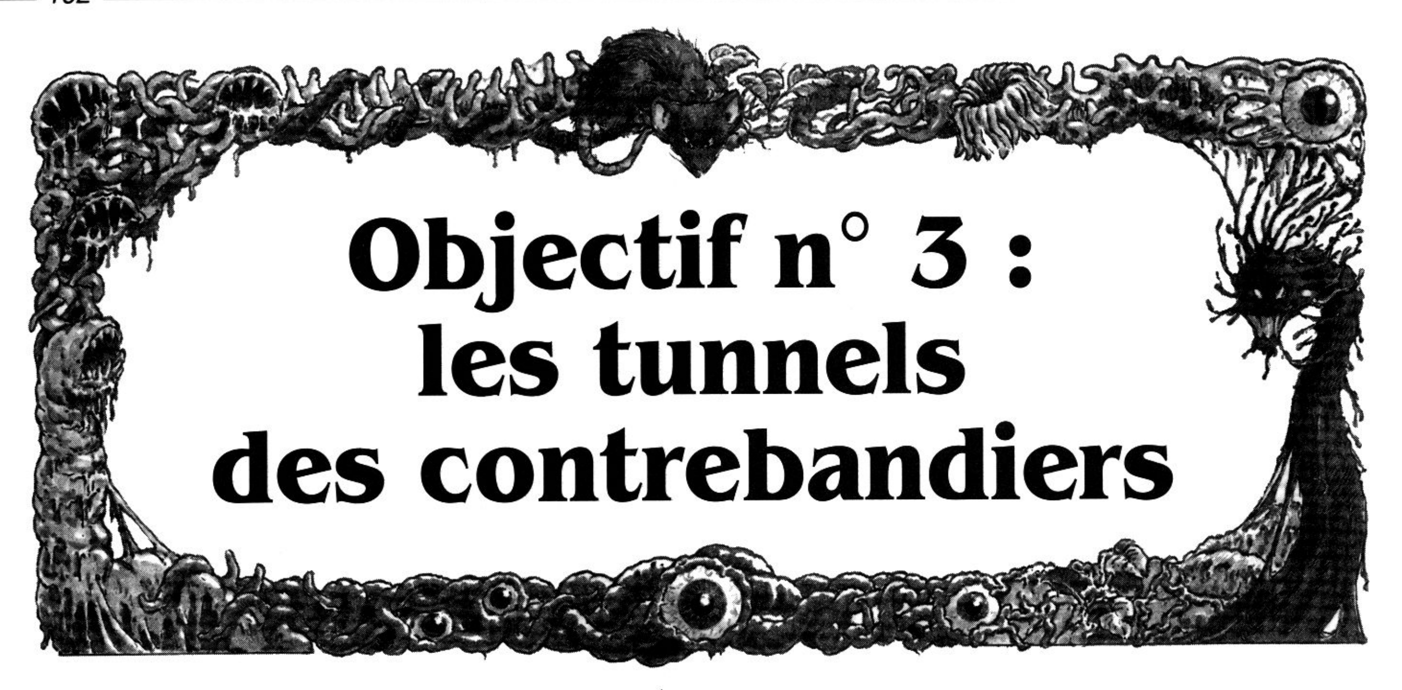
La fin de la mission

Une fois sa mission terminée à l'hôtel particulier des Marsh, l'escouade de Maine est censée mener ses prisonniers au nord de la ville, au barrage routier de Federal Street.

les conséquences

L'investigateur gagne un point de Santé Mentale pour chaque Marsh (ou Gilman ou Hastings) capturé et remis au gouvernement. Si le commando a réussi, d'une façon ou d'une autre, à contrecarrer les projets de Nyarlathotep, soit en tuant Esther avant qu'elle soit "absorbée", soit en la tirant des griffes du monstre, la Santé Mentale du personnage augmente de 4D10 points. Enfin, un point de Santé Mentale lui est accordé pour chaque ouvrage précieux sauvé des flammes.

Rendez-vous à la troisième partie de l'*Objectif* n° 4 : le *Récif du Diable*.



Objectif n° 3 : les tunnels des contrebandiers

Cette Mission consiste à pénétrer en bateaux dans le réseau souterrain des anciens trafiquants, qui se prolonge sous la ville. Les marines doivent se frayer un chemin jusqu'aux bâtiments situés sur la berge nord du port. Ils ont ensuite pour instruction de détruire ceux-ci, ainsi que les créatures anormales, mi-homme mi-poisson, qu'ils sont supposés abriter.

Le groupe de vingt-quatre hommes (non compris l'investigateur) est divisé en deux escouades de douze marines, chacune possédant un commandement séparé. Leurs noms de code sont : *unité Abel* et *unité Baker*. Censées explorer des portions différentes de souterrains, chacune d'elles comprend deux bateaux de six soldats. L'unité Baker, confiée au Gardien, rencontre un sort peu enviable assez tôt dans l'aventure. Les personnages secondaires incarnés par les joueurs doivent tous faire partie du deuxième bateau de l'unité Abel, avec l'investigateur admis comme conseiller et d'autres marines.

L'ensemble du commando est débarqué à deux kilomètres au large, au nord de la ville, par un navire des garde-côtes, la corvette Urania. Les hommes rament jusqu'à la côte, puis cherchent les entrées du complexe souterrain, à demi immergées et dissimulées par la végétation. Ils doivent ensuite explorer les tunnels aussi complètement que possible, tant que le danger n'est pas trop grand. On leur a ordonné de placer des charges explosives sur le chemin du retour. Ils ont peu de chances de détruire du premier coup tous les bâtiments suspects, mais on espère que l'onde de choc et les incendies qui s'ensuivront finiront le travail.

Le commando des tunnels

La majorité des assaillants sont des PNJ dont le rôle est tenu par le Gardien. C'est en particulier le cas des occupants du bateau n° 1 de l'unité Abel et de tous les membres de l'unité Baker. L'investigateur prend place dans l'embarcation n° 2 de l'unité Abel, et tous les personnages secondaires sont choisis parmi les marines qui l'accompagnent. Cependant, le sergent Smeltz, commandant de ce bateau n° 2 reste entre les mains du Gardien. Les caractéristiques typiques d'un marine vétéran sont fournies page suivante, mais les joueurs sont autorisés à créer leur propre personnage s'ils le souhaitent. Comme ceux de l'objectif n° 1, toutefois, leurs scores de compétences ne doivent pas être plus élevés que ceux d'un marine "moyen".

Unité Abel, embarcation n° 1

Ce bateau est placé sous le commandement du chef de l'escouade, le lieutenant Doud. Son équipage est entièrement constitué de PNJ.

Le lieutenant Eric Doud

Ce jeune homme prétentieux et suffisant ne croit pas du tout aux histoires de monstres qui courent à Innsmouth. Il a obtenu ses galons d'officier sur les bancs de l'école et ne possède aucune expérience du terrain, aussi compte-t-il beaucoup sur les avis du sergent Smeltz – bien qu'il se comporte toujours comme si toutes les idées étaient de son cru. Confronté à l'horrible réalité qui règne à Innsmouth, il finira par s'effondrer totalement, devenant complètement inutile.

LIEUTENANT ERIC DOUD, 30 ans,
officier d'infanterie des marines

FOR 15	CON 17	TAI 15	INT 16	POU 12
DEX 17	APP 15	ÉDU 17	SAN 60	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Automatique (cal. 45) 55 %, 1D10 +2.

Compétences : Démolition 35 %, Discrétion 30 %, Dissimulation 20 %, Écouter 35 %, Grimper 45 %, Histoire 30 %, Lancer 35 %, Nager 30 %, Persuasion 25 %, Premiers Soins 40 %, Règlements Militaires 25 %, Sauter 35 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 30 %.

Le caporal-chef Norman Wold

L'opérateur radio de l'unité Abel, Wold, est le flatteur attitré du lieutenant Doud. Il le soutient systématiquement, quelles que soient les circonstances. Ses tendances tyranniques refoulées lui font prendre un grand plaisir à abuser de son pouvoir et à tourmenter les hommes placés sous ses ordres.

CAPORAL-CHEF NORMAN WOLD, 21 ans,
sous-officier "lèche-botte"

FOR 16	CON 15	TAI 15	INT 14	POU 13
DEX 14	APP 14	ÉDU 15	SAN 65	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Automatique (cal. 45) 40 %, 1D10 +2.

Compétences : Démolition 25 %, Discrétion 35 %, Dissimulation 15 %, Écouter 60 %, Esquiver 45 %, Grimper 50 %, Lancer 30 %, Nager 10 %, Premiers Soins 40 %, Sauter 45 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 30 %.

Le deuxième classe Charles Anzack

C'est un intrigant rusé, doué pour embobiner autrui, toujours à l'affût d'argent facile à gagner. S'il entrevoit la possibilité de récupérer du butin au cours de l'expédition, que ce soit dans les tunnels ou les bâtiments construits au-dessus, il abandonnera son poste pour aller le chercher. Le Gardien doit veiller à ce qu'il survive jusqu'à la deuxième partie du scénario, dans laquelle il a un rôle spécifique à jouer.

DEUXIÈME CLASSE CHARLES ANZACK, 23 ans, marine cupide

FOR 16	CON 17	TAI 16	INT 14	POU 15
DEX 16	APP 12	ÉDU 14	SAN 75	PV 17

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 55 %, 2D6 +4 ; Baïonnette 45 %, 1D4 +2 + bd.

Compétences : Baratin 65 %, Discrétion 55 %, Dissimulation 30 %, Écouter 45 %, Esquiver 50 %, Grimper 40 %, Lancer 40 %, Nager 30 %, Premiers Soins 30 %, Sauter 45 %, Se Cacher 55 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Autres Marines

En plus de Doud, Wold et Anzack, l'embarcation n° 1 emporte les soldats suivants : le deuxième classe Cooley, le caporal Leven (compétence *Démolition* égale à 50 %) et le première classe Witzneki (*Mitraillette Thompson* 50 %). Leurs statistiques sont celles d'un marine vétéran moyen, données ci-dessous.

MARINE VÉTÉRAN MOYEN

FOR 16	CON 17	TAI 16	INT 14	POU 15
DEX 16	APP 12	ÉDU 14	SAN 75	PV 17

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 60 %, 2D6 +4 ; Baïonnette 40 %, 1D4 +2 + bd ; Couteau de Combat 50 %, 1D4 +2 + bd.

Tous les marines sont munis d'un fusil calibre 30-06, d'un couteau de combat et d'une lampe-torche.

Compétences : Démolition 15 %, Discrétion 30 %, Dissimulation 40 %, Écouter 30 %, Esquiver 45 %, Grimper 50 %, Lancer 40 %, Nager 30 %, Premiers Soins 25 %, Sauter 35 %, Se Cacher 30 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Unité Abel, embarcation n° 2 et personnages secondaires

Ce bateau est placé sous le commandement du sergent Smeltz. Tous les autres soldats s'y trouvant peuvent servir de personnages secondaires. Ceux qui ne seront pas choisis par un joueur resteront, bien sûr, à la charge du Gardien.

Le sergent artilleur Rudy Smeltz

Ce vétéran est un homme très grand, chauve, dont le meilleur ami est "Tommy", sa mitraillette Thompson. Quels que soient les événements de la nuit à venir, il est peu probable qu'il s'en émeuve. C'est un homme qui tire d'abord et qui pose des questions après – ce qui explique en grande partie qu'on l'ait sélectionné pour cette mission spéciale.

SERGENT ARTILLEUR RUDY SMELTZ, 38 ans, marine pour toujours

FOR 18	CON 17	TAI 18
INT 15	POU 16	
DEX 14	APP 13	ÉDU 14
SAN 80	PV 18	


Le sergent Rudy Smeltz

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Mitraillette Thompson 60 %, 1D10 +2 ; Automatique (cal. 45) 50 %, 1D10 +2 ; Couteau de Combat 50 %, 1D4 +2 + bd.

Compétences : Démolition 45 %, Discrétion 55 %, Dissimulation 60 %, Écouter 55 %, Grimper 65 %, Lancer 45 %, Mécanique 40 %, Nager 40 %, Navigation 45 %, Premiers Soins 50 %, Sauter 45 %, Se Cacher 55 %, Suivre une Piste 20 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Le caporal-chef Archie Pollard

C'est l'expert en démolition. On ne le voit jamais sans un cigare allumé aux lèvres. Il connaît son affaire, ce qui ne l'empêche pas de s'amuser, de temps à autre, à susciter chez ses compagnons une petite frayeur avec son tempérament "explosif".

Compétence : Démolition 70 %.

Le deuxième classe Pelkie

C'est le soldat le plus jeune et le moins expérimenté du groupe, ce pourquoi les autres ont tendance à prendre soin de lui. Il est anxieux de montrer ce qu'il vaut, mais l'idée qu'il pourrait flancher sous la pression lui fait très peur. Cela lui donne un côté casse-cou qui peut s'avérer dangereux pour ceux qui l'entourent.

Compétences : Écouter 85 %, Trouver Objet Caché 80 %.

Le caporal David Kaye

Cet individu calme et taciturne, la trentaine passée, a les mains et les joues traversées de cicatrices de vilaines brûlures. C'est lui qui manie le lance-flammes de l'unité, à cause de l'expérience de l'arme qu'il a acquise lors de la Guerre Mondiale – surtout du mauvais côté de l'engin. Il est souvent maussade et de mauvaise humeur.

Compétence : Lance-flammes 45 %, dommages variables (voir encadré).

Le première classe Edward Devore

Il s'agit d'un simple conscrit qui tente de survivre jusqu'à la fin de son service militaire. Ses compagnons ont pris l'habitude de lui

Équipement personnel

Les investigateurs se verront offrir le choix entre un automatique calibre 45 et un fusil non automatique calibre 30-06. Le reste de leur équipement est constitué d'un couteau de combat, d'une tenue sombre et imperméable, d'un bonnet de marin et d'une lampe-torche. Ils se noirciront le visage avant de quitter l'*Urania*.

raconter tous leurs problèmes et lui demandent systématiquement son avis sur les sujets qu'ils n'osent pas aborder avec les autres. Grâce à lui, l'investigateur peut en apprendre beaucoup sur les hommes avec qui il fait équipe.

Compétence : Persuasion 75 %, Psychologie 75 %.

Le caporal Elwin Mayhew

C'est un robuste garçon, bien en chair, originaire du Middle West, affligé d'un accent traînant du sud de l'Indiana. Il ne sait pas s'il croit ou non aux monstres. Cependant, il prétend avoir vu un jour "Harry le Poilu", une grande créature anthropomorphe, à fourrure, supposée hanter les forêts aux alentours de sa ville natale.

Compétence : Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 80 %, 2D6 +4.

Unité Baker, embarcations 3 et 4

Ces soldats sont menés par le lieutenant David Carter, un homme courtois (compétence *Mitraillette Thompson* à 55 %). A part lui, le bateau n° 3 contient les deuxième classe Rist et Muzzarelli, les première classe Purdon et Chumeski et le caporal Deems.

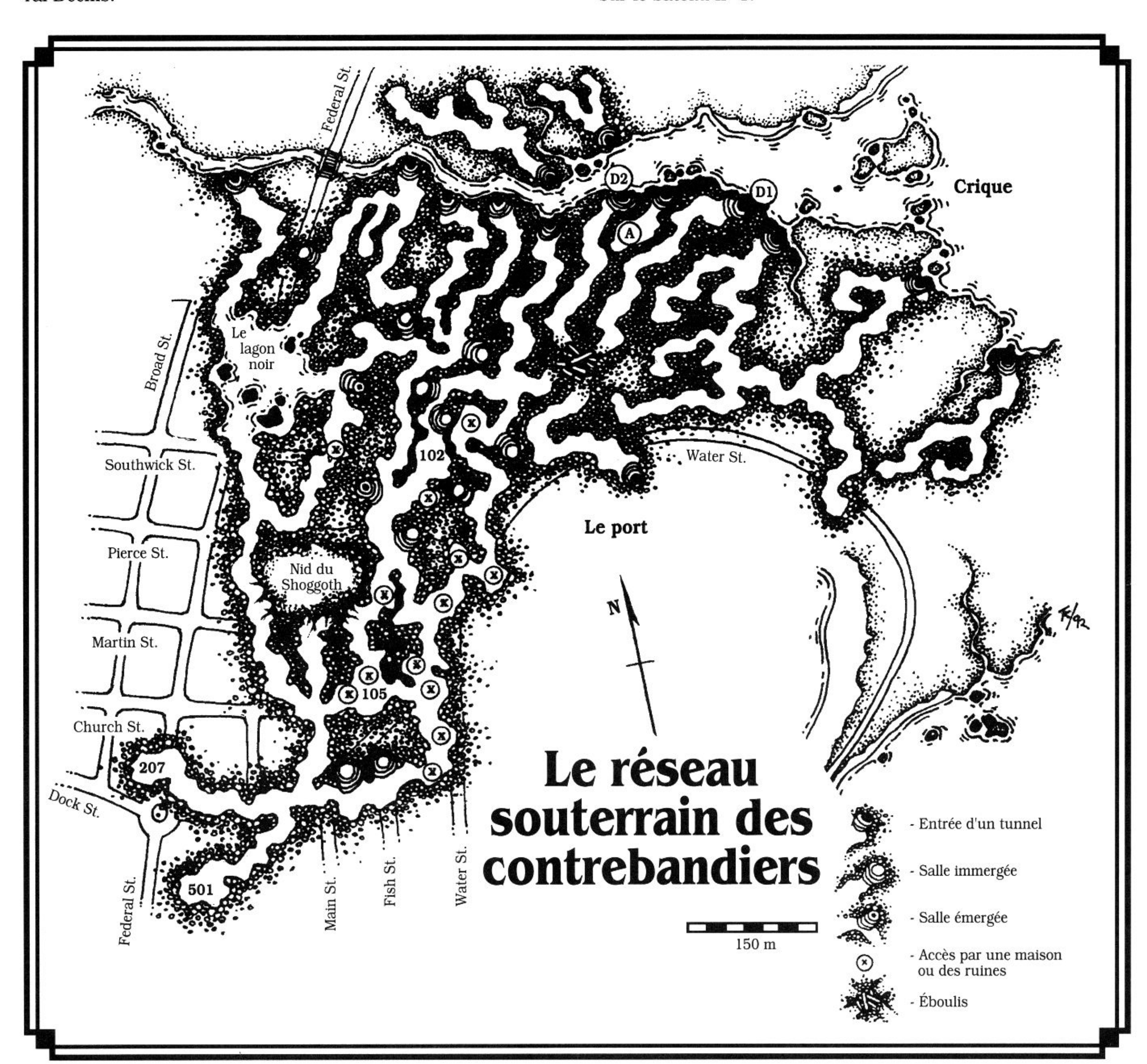
Malheureusement, ils finiront tous en chair à pâté. L'embarcation n° 4 transporte le reste de l'unité Baker : les deuxième classe Bloom et Bouchard, les première classe Pearlman (l'opérateur radio) et Lanier, le caporal Downey et le sergent Roeser (*Mitraillette Thompson* 50 %).

Les embarcations

Ces quatre canots en bois, propulsés à la rame, peuvent transporter chacun de six à sept passagers. En cas d'urgence, il est possible d'y entasser douze personnes sans leur faire prendre trop de risques. Ils sont tous équipés de la même façon :

- une caisse étanche renfermant 50 bâtons de dynamite ;
- 10 capsules explosives avec détonateur à combustion ;
- 5 retardateurs mécaniques pouvant être réglés de 1 à 60 minutes ;
- 4 bidons de 15 litres d'essence ;
- 6 fusées d'alarme ;
- 3 projecteurs ;
- 2 caisses de munitions de rechange.

Le bateau n° 2, celui de l'investigateur, transporte également deux réservoirs de pétrole destinés au lance-flammes (chacun correspond à une recharge). La radio de l'unité Abel se trouve sur le bateau n° 1.





L'attaque des Profonds

Première partie : forcer l'entrée des tunnels

Une fois débarqué au large par le navire des garde-côtes, le commando arrive sans histoires à la crique qu'on lui a désignée. L'eau saumâtre du marais est recouverte en surface par une épaisse couche d'algues légèrement phosphorescentes, qui jettent une lumière fantomatique sur un paysage hivernal lugubre. Il y en a également à l'intérieur des tunnels, ainsi baignés d'une clarté spectrale, inquiétante mais – hélas – pas assez forte pour qu'on y voie bien.

Les quatre embarcations suivent silencieusement la berge. Pour chacune des ouvertures indiquées sur le plan, l'investigateur a droit à un jet de Chance à moitié pourcentage. Un succès signifie que quelqu'un a découvert un passage assez large pour les bateaux.

Les deux canots de l'unité Baker empruntent la première entrée. Ils restent en contact radio aussi longtemps que possible avec l'unité Abel, qui pénètre à son tour dans le complexe souterrain dès qu'une seconde ouverture est repérée. Sauf catastrophe, il est prévu que les deux unités opèrent indépendamment l'une de l'autre pour le restant de la mission. De temps en temps, elles échangent par radio des rapports très brefs.

Une entrée

Le tunnel emprunté par l'unité Abel (celle de l'investigateur) se révèle très vite bloqué par un éboulis de bois et de débris divers qui empêche les bateaux de continuer. Deux marines sont chargés de déblayer le passage tandis que les autres montent la garde. Si un des personnages des joueurs surveille l'entrée et réussit un jet de *Trouver Objet Caché*, il aperçoit une grande silhouette sombre se déplaçant sous l'eau. Cette ombre rapide et silencieuse sort du tunnel pour disparaître dans l'eau plus profonde de la crique. Pour cette équipe, c'est le premier signe des forces à l'œuvre sous la ville d'Innsmouth. Le lieutenant Doud, bien sûr, conteste la réalité de cette vision. Néanmoins, tous ceux qui l'ont eue perdent 0/1D2 points de Santé Mentale.

Certains des souterrains ne conduisent pas à Innsmouth, aussi est-il possible que les soldats perdent du temps à explorer des cavernes sous-marines sans issue avant de découvrir le principal réseau de tunnels.

A l'intérieur des tunnels

Ces souterrains sont d'origine naturelle. Leurs parois sont visqueuses et ils sont souvent à moitié obstrués par des débris pourrissants apportés par le courant. Parfois, ils sont pratiquement bloqués par des monceaux de bois putréfié et de matières organiques difficilement identifiables. La lumière macabre des algues omniprésentes pose sur tout cela comme un linceul, alourdi par l'odeur épouvantable du poisson pourri et de la boue primitive des fonds marins.

Une embuscade

L'obstacle le plus important se trouve à l'intersection des deux tunnels dans lesquels le courant est le plus fort, marqués D1 et D2 sur le plan. Il faut 3D20 minutes pour nettoyer ce gros amas de débris. Par contre, il ne gêne absolument pas les créatures qui se déplacent sous l'eau.

On peut aussi marcher dessus, mais avec 35 % de chances de passer à travers et de tomber à l'eau. L'infortuné à qui cela arrive reste immergé un temps inhabituellement long. Puis son

Une nouvelle arme – le lance-flammes

Ces sont les Allemands qui, les premiers, ont employé cette arme lors de la Guerre Mondiale. Les autres pays en ont rapidement développé leurs propres versions. L'engin est plutôt lourd (autour de 30 kg) et se porte comme un sac à dos, diminuant la DEX de 4 points. Si son propriétaire est touché par une balle, il doit réussir un jet de Chance, sinon c'est le réservoir qui a été atteint. Un second jet de Chance détermine alors s'il a juste été percé ou bien s'il a aussi pris feu. Dans ce dernier cas, il explose : tous ceux qui se trouvent dans les dix mètres subissent des dommages correspondant à sa capacité résiduelle (voir ci-dessous). Se débarrasser de l'arme prend deux rounds, recharger son réservoir au moins cinq.

Les chances de base d'atteindre une cible donnée avec un lance-flammes sont de 5 %. Il inflige 2D6 points de dommages pour des "tirs" brefs, 4D6 et plus pour des "tirs" plus longs. Son aire d'effet est en forme de cône. Il cause des dégâts normaux jusqu'à 15 mètres, réduits de moitié entre 15 et 25 mètres, nuls au-delà. Le réservoir contient assez de carburant pour infliger au total 8D6 points de dommages (équivalent à quatre tirs brefs) sans recharge.

corps remonte soudainement à la surface, le visage affreusement déchiqueté : des Profonds guettent au fond du boyau. Les témoins de la scène perdent 1/1D4 points de Santé Mentale. Les monstres, eux, se rendent en amont pour préparer une autre embuscade. Bien que, désormais, tous les hommes soient manifestement effrayés, le lieutenant Doud ordonne d'avancer.

La progression se poursuit sans encombres. Les débris de plus petite taille sont faciles à repousser, et pendant quelque temps, le commando n'a pas d'autre souci que d'éviter quelques gouttes d'écume visqueuse qui dégoulinent de temps à autre du plafond. Mais les Profonds sont chez eux dans ce réseau de canaux obscurs. Ils ne vont pas tolérer bien longtemps la présence d'humains.

Des attaques furtives

Elles surviennent à des moments choisis par le Gardien, qui doit s'efforcer de susciter un sentiment d'urgence, de claustrophobie et de danger fatal tapi dans l'ombre. Il peut faire perdre quelques points de Santé Mentale s'il le souhaite.

Les Profonds emploient les innombrables fissures sous-marines pour se déplacer de tunnel en tunnel. Ils harcèlent les intrus afin de les éliminer les uns après les autres, chaque fois que les bateaux passent devant une de leurs caches. Ils commencent par l'embarcation se trouvant à l'arrière et prennent pour cible le soldat qui se tient à la poupe.

Cette première attaque est obligatoirement un succès. Cependant, une fois le premier marine disparu, les personnages se tiennent sur leurs gardes. Un jet réduit de moitié de *Trouver Objet Caché* ou d'*Écouter* réussi permet par la suite de détecter l'approche furtive des Profonds. Tant que ceux-ci ne sont pas repérés, les victimes disparaissent simplement dans l'obscurité, avec un cri étranglé et quelques éclaboussures. Ce type d'attaque peut avoir lieu, par exemple, lorsque les embarcations passent à côté d'une des "salles émergées" indiquées sur le plan.

A chaque nouvelle agression, l'investigateur ajoute 5 % à son jet de *Trouver Objet Caché* ou d'*Écouter*, car il est de plus en plus vigilant face à la menace qui guette le commando. Ces embuscades se poursuivent tout au long de l'aventure, la première d'entre elles mettant un terme sinistre à cette partie de la mission.

Rendez-vous à la première partie de l'*Objectif n° 5 : Y'ha-nthlei.*

Deuxième partie : les canaux de l'Enfer

Des assauts à découvert

Au fur et à mesure que les intrus s'enfoncent dans les souterrains, les Profonds deviennent de plus en plus agressifs. Quand l'unité passe à l'intersection de deux tunnels ou à côté d'une salle, immergée ou émergée, l'investigateur doit effectuer un jet de Chance réduit de moitié. Un échec signifie que les Profonds ont monté une embuscade.

En ce cas, il a droit a un jet de *Trouver Objet Caché*, lui aussi à moitié pourcentage. S'il le réussit, il peut prévenir ses compagnons qu'un groupe de 1D4 +1 monstres s'approchent furtivement des embarcations, sous l'eau. Le commando devrait alors facilement les repousser.

Par contre, s'ils ne sont pas repérés, les Profonds assaillent le bateau n° 1. Ils tentent d'abord de le faire chavirer, en opposant le total de leurs FOR à une FOR de 60. S'ils n'y parviennent pas, ou si cela leur semble trop difficile, ils essaient plutôt d'arracher les hommes à l'embarcation pour les entraîner sous l'eau. Le Gardien traitera cette attaque comme un coup de griffe normal, mais le Profond devra en outre réussir un jet de FOR contre la FOR de sa cible. Quiconque est attiré dans l'eau est perdu. Il n'en reste bientôt plus qu'une épaisse flaque de sang qui remonte à la surface avant de se mélanger à l'eau de mer. Cette vision épouvantable provoque une perte de Santé Mentale de 1/1D3 points. Puis, d'un seul coup, c'est le silence absolu, glacé, seulement troublé par le clapotement de l'eau noire.

L'appel radio

Il n'y aura qu'un seul appel de l'unité du lieutenant Carter. Le silence lourd et humide est soudain brisé par une voix terrifiée, celle de Pearlman, l'opérateur radio de l'unité Baker. Ses mots se perdent parmi coups de feu et hurlements.

"Unité Baker attaquée... retraite impossible... besoin de renforts... Lieutenant Carter disparu, entraîné sous l'eau par... Oh bon sang, sergent ! Ils sont juste sous le bateau ! Juste en dessous ! Chumeski ! Mon Dieu ! Ils sortent des murs, ils sortent de ces foutus murs !"

Pearlman se met alors à hurler, puis son cri est brusquement interrompu par un horrible borborygme. Ensuite, la radio n'émet plus que des parasites. En entendant cela, les membres de l'unité Abel, épouvantés, perdent tous 1/1D3 points de Santé Mentale. Maintenant, ils sont seuls.

Ralliement

Si l'unité Abel a subi de lourdes pertes, le Gardien peut lui adjoindre des renforts en faisant apparaître certains des

Les cachettes des contrebandiers

Le plan intitulé "Le réseau souterrain des contrebandiers" indique les endroits (symbole "X") où les tunnels communiquent avec les maisons en ruine de la surface. Les deux autres plans, respectivement intitulés "Un taudis" et "Un autre taudis" montrent ce que vont découvrir les marines. Ces bâtiments typiques constituaient jadis des cachettes sûres pour les trafiquants. Aujourd'hui, ils ne servent plus que de tanières à quelques-uns des hybrides les plus monstrueux d'Innsmouth, auxquels les souterrains secrets permettent d'accéder facilement à la mer.

Toutes ces maisons paraissent inhabitées. Leur toit est effondré, les carreaux de leurs fenêtres souvent brisés, leur jardin jonché d'ordures, etc. A l'intérieur, les meubles sont décrépits et tout est sale, poussiéreux, encombré de détritus. Étant vieilles et pourries, les structures elles-mêmes ne sont pas fiables. Un mauvais pas (un jet de Chance raté) signifie que le plancher s'effondre et que l'infortuné tombe dans les griffes de ce qui attend plus bas, quelle que soit sa nature. Le vieux bois est tellement sec qu'une très petite flamme suffirait à tout faire flamber.

En fait, 25 % de ces bâtisses abritent 1D6 créatures, des hybrides parmi les pires de la ville ou des Profonds, qui attaquent si le commando pénètre dans leur repaire. Il est aussi possible que certains des Rejetons de Shoggoth, décrits dans un autre encadré, guettent les intrus quelque part dans ces maisons.

Démolitions

La destruction des taudis de la rive nord du port est un des objectifs de la mission. En conséquence, chaque fois qu'ils découvrent une maison dont la cave communique avec les tunnels, les marines disposent une charge de trois bâtons de dynamite au niveau du plancher de son rez-de-chaussée. Les charges peuvent être mises à feu par de simples détonateurs à combustion ou grâce à des retardateurs mécaniques. Certains des soldats montent la garde tandis que les autres versent de l'essence sur les matériaux inflammables du sous-sol. Quand tous les préparatifs sont terminés, les détonateurs sont enclenchés. En cas de succès, l'explosion détruit la plus grande partie du bâtiment et met le feu aux structures environnantes. Le commando s'arrange toujours pour disposer de plusieurs minutes afin de vider les lieux.

Un Rejeton de Shoggoth

La progéniture du Shoggoth hante les tunnels. Ces "enfants", au nombre de cinq, se trouvent généralement non loin du "nid" familial, mais il arrive parfois qu'ils s'aventurent dans les alentours. Ces créatures immondes et informes se déplacent en glissant le long des murs et des plafonds, adhérant à la pierre gluante au point de se confondre avec elle.

Un de ces monstres atroces croise le chemin de l'unité Abel. Au moment où l'un des bateaux lui passe en dessous, cette chose d'un autre monde se laisse tomber sur un homme choisi au hasard et l'enveloppe afin de le dévorer. Assister à cette scène coûte 1/1D8 +1 points de Santé Mentale. Toutefois, la créature est relativement petite et devrait être abattue facilement.

UN REJETON DE SHOGGOTH

FOR 18	CON 17	TAI 10	INT 3	POU 10
DEX 4	Déplacement 6		PV 14	

Armes : Écraser 50 %, 2D4.

Armure : Toutes les armes ne lui infligent qu'un unique point de dommages. Les *empalements* sont impossibles. Les explosifs voient leurs dommages réduits de moitié. En outre, le monstre régénère un Point de Vie par round.

Perte de Santé Mentale : 1/1D8 points.

membres en déroute de l'unité Baker. Ils sont trempés, glacés, terrorisés et à court de munitions, mais malgré tout, ils peuvent encore se battre. Il revient au Gardien de choisir leur nombre et leur état précis.

A la recherche de l'or

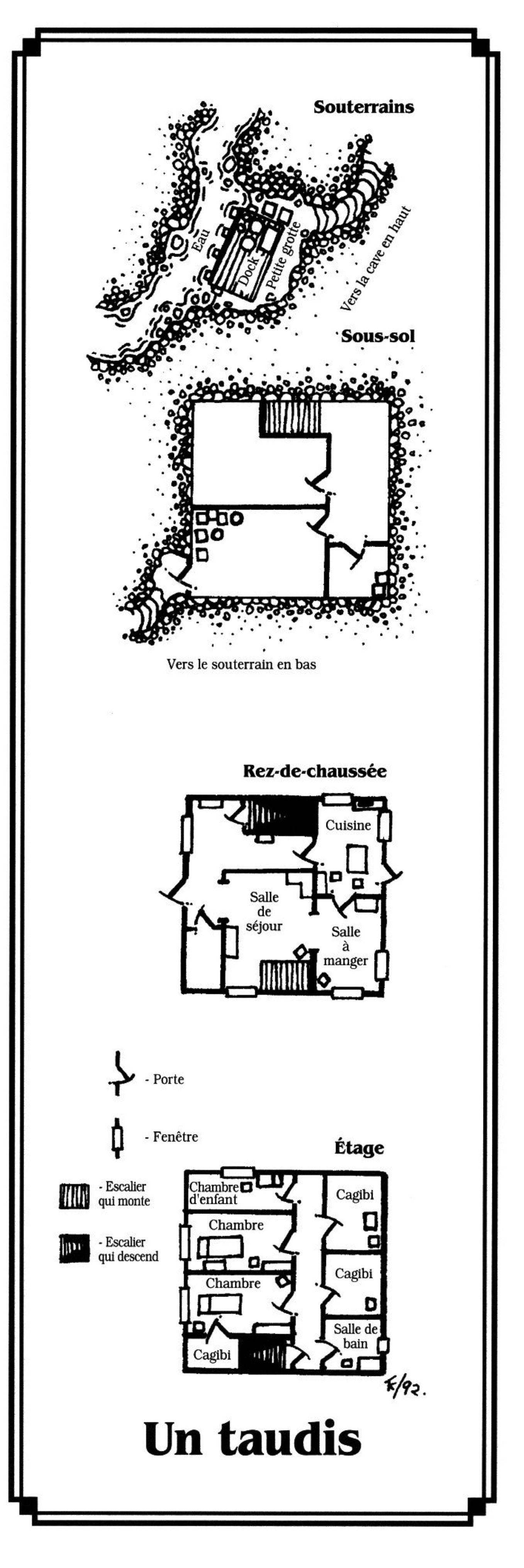
Cet épisode suppose que le deuxième classe Anzack a survécu jusque-là. Il a lieu au moment où le commando est en train de disposer des charges explosives dans une des maisons construites au-dessus des souterrains.

Des rumeurs évoquant l'or d'Innsmouth ont circulé parmi les marines. Anzack, cupide, a mordu à l'hameçon et rêve de richesses facilement acquises. Il a convaincu Wold et Witzneki de s'associer à son entreprise. Tandis que le reste de la troupe s'occupe des explosifs, tous trois dérobent un bateau pour partir à la recherche du butin espéré. S'ils sont pris sur le fait, ils prétendent avoir entendu quelque chose et vouloir effectuer "une reconnaissance". Même si personne ne surveille les embarcations, la réussite d'un jet de *Trouver Objet Caché* ou d'*Écouter* permet de les voir faire. Anzack a prévu de remplir le canot à ras bord, puis de sortir des tunnels et de partir pour une destination inconnue. Aveuglé par sa rapacité, il ne reculera devant rien, sacrifiant s'il le faut le reste de l'unité – y compris ses complices.

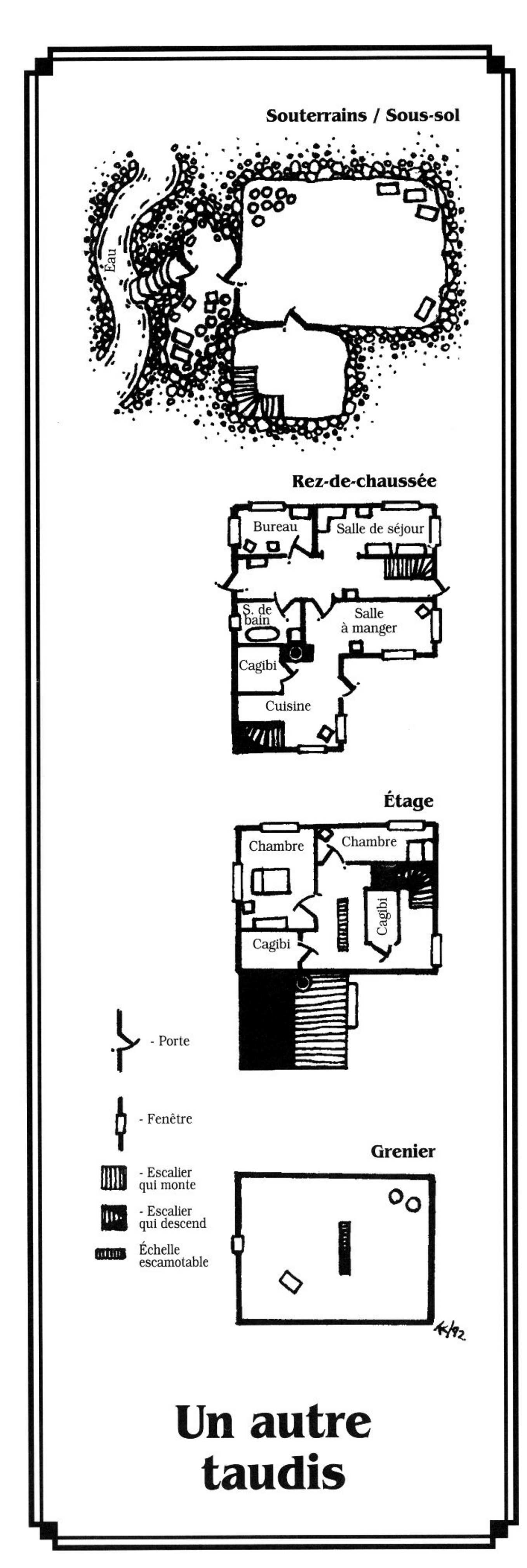
Il est du ressort du Gardien de décider si son entreprise réussit ou non et s'il reverra ou non ses anciens compagnons d'armes. Cependant, la suite du scénario prévoit que l'équipe de l'investigateur retrouve les déserteurs dans le nid du Shoggoth (voir page suivante).

Un tir "amical"

Les garde-côtes avaient pour instructions de ne pas employer leur artillerie sur la ville. Ils le font néanmoins, pour essayer d'abattre plusieurs Profonds qui ont réussi à échapper à leurs patrouilles, sans penser que leurs alliés puissent se trouver au même moment à l'intérieur des maisons qu'ils ont pris pour cibles, sur la rive nord d'Innsmouth.



Un taudis



Un autre taudis

A partir du milieu de la deuxième partie de cette mission et jusqu'à sa fin, chaque fois qu'un membre du commando est dans un de ces taudis, il doit effectuer un jet de Chance. Un échec signifie que la maison est prise sous le feu des garde-côtes. La réussite d'un autre jet de Chance lui permet alors de s'échapper indemne ; sinon il subit des dommages de 1D6 points (éclats de bois et chutes de débris). Un jet de 96-00 sur le D100 implique que l'infortuné est blessé par une poutre ou un mur qui s'écroule pour 2D6 +1 points de dommages.

Rendez-vous à la deuxième partie de l'*Objectif* n° 2 : *l'hôtel particulier des Marsh.*

Troisième partie : au cœur de la nuit

Lors du dernier acte de cette aventure, les survivants de l'unité de l'investigateur vont se retrouver dans des endroits pires encore que ceux qu'ils ont déjà vus, confrontés à des créatures plus terrifiantes encore. Les chasseurs pourraient bien devenir gibier.

Le nid du Shoggoth

Dans cette caverne, le plafond est haut et l'eau relativement claire. Grâce aux algues phosphorescentes, on en aperçoit le fond, car elle n'est profonde que d'un mètre. Il est recouvert d'un véritable trésor de joyaux, déposés ici par les Profonds. Les flots émeraude laissent apparaître des amulettes, des colliers, des statuettes et toutes sortes d'objets étranges en or, cet or des Profonds qui brille de façon si troublante. Malheur à ceux qui croient ce trésor sans protection : cette salle est l'endroit qu'ont choisi les Shoggoths pour se reproduire.

Lorsque l'investigateur et ses compagnons y arrivent, ils trouvent sur place Anzack et ses complices. Les trois déserteurs sont au centre de la grotte, dans l'embarcation qu'ils ont volée. Witzneki, penché par-dessus bord, plonge le bras dans l'eau. Les deux autres se retournent brusquement pour faire face à leurs anciens camarades, qu'ils ont abandonnés. Suit un court échange d'insultes, tandis que Witzneki essaye d'atteindre un joyau au fond de l'eau.

Soudain, il pousse un cri de douleur, mettant brutalement fin à l'altercation. Sans le savoir, il a touché le corps fluide, informe, d'un Shoggoth. D'un seul coup, la créature remonte le long de son bras, tel un liquide doué de vie, brûlant et dévorant sa chair. Le corps du monstre, une sorte de protoplasme translucide, s'élève au-dessus de la surface. A l'intérieur, on distingue les vestiges à demi-digérés de ses précédentes victimes – des cadavres mutilés, la bouche ouverte sur un dernier cri, le crâne horriblement rongé, le torse boursouflé, les membres à moitié dissous... entremêlés en un ragoût de chair humaine. Cette vision proprement terrifiante coûte 1D3/1D20 points de Santé Mentale.

Le Shoggoth finit d'engloutir Witzneki, le soulevant hors du bateau et prend la forme d'une espèce de colonne de fluide qui atteint presque la voûte. A l'intérieur, l'infortuné Polonais lutte en vain contre l'abomination qui le dévore vivant. Les témoins de la scène perdent encore 1/1D4 points de Santé Mentale.

Il faut au monstre 1D3 rounds pour se repaître du malheureux, pendant lesquels les autres peuvent attaquer ou s'enfuir. Ensuite, la chose s'en prend à un des deux groupes. Le Gardien peut choisir au hasard ou non, s'il estime que l'investigateur a mérité un répit. Les caractéristiques de ce Shoggoth "moyen" sont détaillées dans la 5° édition du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*, pages 119-120.

Si le Shoggoth est abattu, sa progéniture cherche à le venger – mais pas en ordre dispersé. Au contraire, ces petits monstres amorphes se rassemblent et fusionnent pour former une seule

Une deuxième salve d'obus

Cela ne se produit que si les garde-côtes n'ont pas réussi à empêcher Dagon d'atteindre la ville. Dans ce cas, ils tirent sur la berge une nouvelle salve, avec les mêmes conséquences que la première fois (voir *Un tir "amical"*, dans la deuxième partie de cet objectif, page 107).

entité, après s'être contorsionnés en une sorte de danse macabre.

L'horreur composite s'élève à presque six mètres au-dessus de la surface. Cette tornade de protoplasme gluant et vorace fond sur le commando, animée par une faim inhumaine. La perte de Santé Mentale des spectateurs est de 1D6/1D20 points. Ses caractéristiques et Points de Vie sont déterminées en additionnant les FOR, CON et TAI des Rejetons de Shoggoth rescapés (voir l'encadré page 107).

Si elle perd plus de 80 % de ses Points de Vie, elle s'enfuit en défonçant le plafond. Ce protoplasme mousseux et bouillonnant se fraie un chemin à travers la maison décrépite qui se trouve au-dessus de la caverne, puis se rue vers la mer.

Le sorcier vengeur

Un sorcier Profond rôde dans ce dédale en compagnie de trois de ses adeptes. Tandis que ces derniers sillonnent les tunnels à la recherche des intrus, leur maître attend son heure dans une caverne occupant une position centrale.

Pour chaque maison visitée par le commando, il existe 30 % de chances qu'un des disciples soit présent, accompagné de 1D4 Profonds normaux. Il envoie ceux-ci prévenir le sorcier et s'en prend aux humains sans se mettre à découvert. Son chef arrive sur les lieux au bout de 1D6 minutes. C'est le plus intelligent et rusé de tous les occupants du complexe souterrain, capable d'organiser ses frères de race en une force combattante efficace, afin de repousser l'invasion ou, au moins, de protéger leur retraite.

Il possède un gong en or qui lui permet d'appeler à la rescousse les Rejetons de Shoggoth. Lorsqu'il le fait retentir, une ou plusieurs de ces créatures protoplasmiques se manifestent et il leur ordonne d'attaquer les intrus. Il est le seul à pouvoir faire cela sans risque.

S'il est tué, ses disciples, démoralisés, sont tout juste bons à superviser l'évacuation de leurs congénères des bâtiments en ruine. S'ils sont eux-mêmes abattus, Profonds et hybrides sombrent dans la confusion totale : c'est le sauve-qui-peut général vers les tunnels et la sécurité de la mer.

LE SORCIER

FOR 15	CON 12	TAI 20	INT 15	POU 16
DEX 14	APP NA	ÉDU NA	SAN NA	PV 16

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : 2 Griffes 40 %, 1D6 + bd chacune ; Étoiles de Mer (lancées) 35 %, voir ci-dessous.

Armure : 1 point de peau écailleuse.

Sortilèges : Bouillon des Profondeurs, Contacter Cthulhu, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Flétrissement, Lame de Fond.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points.

Étoiles de Mer : les Profonds ont fait muter ces animaux marins inoffensifs pour les métamorphoser en armes mortelles qu'ils emploient contre les intrus. On lance un de ces spécimens à la manière d'une étoile métallique. Si l'attaque est réussie, les branches de la créature s'enfoncent douloureusement dans la chair de la cible, lui infligeant un point de dommages par round. Au bout de trois rounds, elle est



Le Shoggoth s'élève au-dessus de l'eau

suffisamment ancrée dans sa victime pour utiliser sa bouche. Celle-ci, en forme de tube à l'extrémité aiguisée comme une lame de rasoir, pénètre dans le corps du malheureux, provoquant alors 1D4 points de dommages par round. Le petit monstre s'accroche avec une FOR de 16, qu'il est nécessaire de vaincre pour s'en débarrasser. Le retirer de force inflige 1D3 points de dommages supplémentaires à sa proie. Le brûler au feu ou à l'acide lui fait également lâcher prise, avec un seul point de dommages.

LES ADEPTES

FOR 13	CON 12	TAI 15	INT 14	POU 14
DEX 15	APP NA	ÉDU NA	SAN NA	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : 2 Griffes 30 %, 1D6 + bd chacune.

Armure : 1 point de peau écailleuse.

Sortilèges : Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Flétrissement.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points.

L'exode

Au premier coup de feu ou à la première explosion, Profonds et hybrides se préparent à abandonner le complexe souterrain. Les membres du commando voient s'enfuir les créatures humanoïdes joufflues et leurs cousins à moitié humains. Il y en a partout. Ils semblent sortir des murs, des voûtes mêmes. L'eau bouillonne dans leurs sillages répugnants.

Contempler cette débâcle hideuse coûte 1/1D6 points de Santé Mentale. Il est possible que certains des fuyards s'en prennent aux humains s'ils les trouvent sur leur chemin, mais la plupart sont trop occupés à s'enfuir. Les intrus peuvent profiter de la situation, en tendant des embuscades ou en faisant éclater des explosifs au milieu des monstres en déroute.

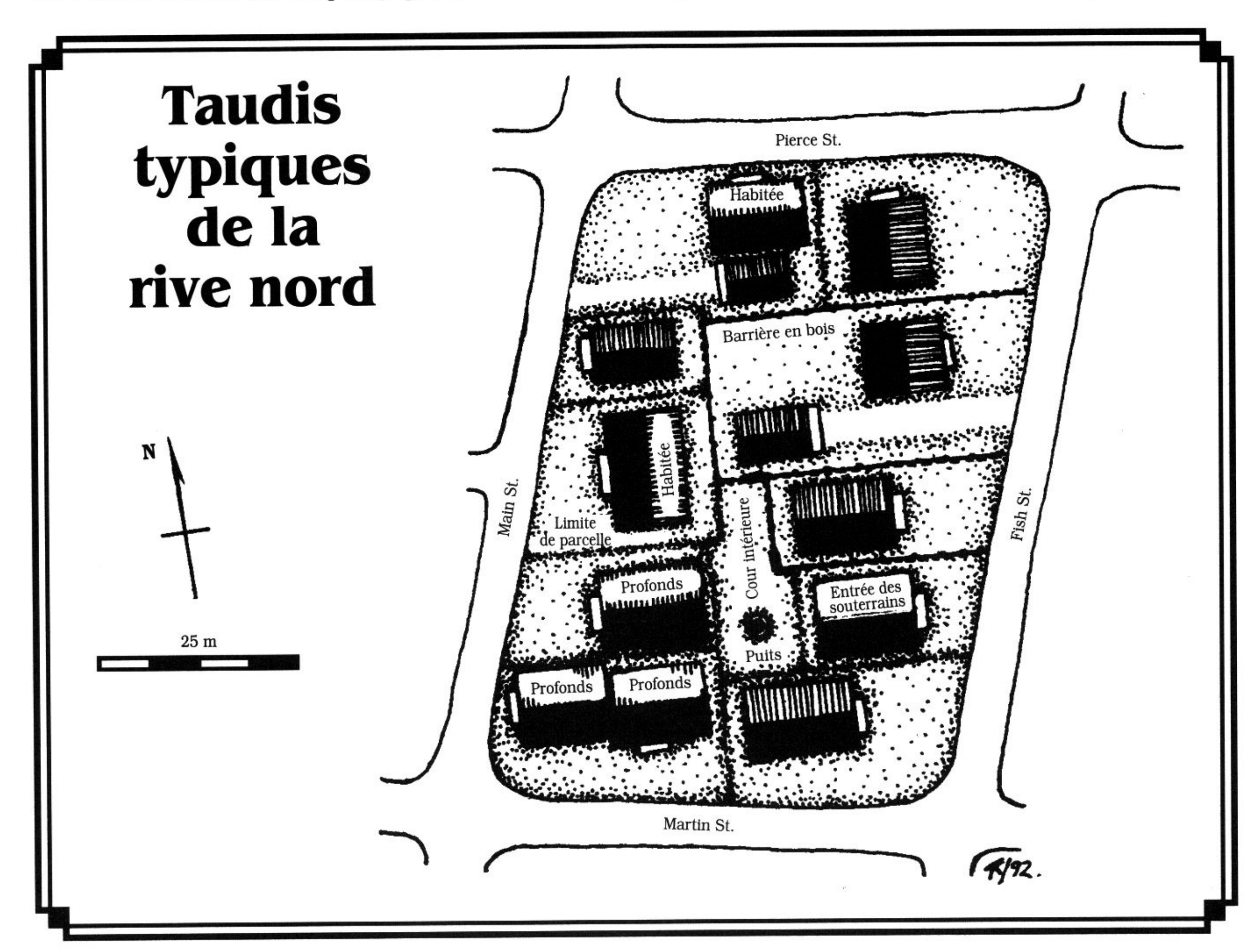
A la surface

Si les assaillants sont obligés de remonter et de rester à la surface, ils devront se déplacer dans les rues ravagées d'Innsmouth. Rien ne les empêchera de continuer leur entreprise de destruction d'en haut. Le plan intitulé "Taudis typiques de la rive nord" montre un pâté de maisons représentatif de ce quartier misérable.

Les constructions n'y sont généralement séparées que par d'étroites allées, qui convergent vers une cour intérieure obscure et sinistre, marquant le centre du pâté. La plupart de ces ruelles, enneigées, sont encombrées de détritus. Cependant, il est rare que le passage soit totalement bloqué.

Les cours intérieures sont jonchées de vieux cageots, d'ordures, de gravats provenant des taudis. Elles sont envahies de mauvaises herbes et de mousses. Au centre de certaines s'ouvre un puits, plus ou moins dissimulé par la neige, les débris et la végétation. Souvent, les Profonds ont aménagé ces puits pour les relier au réseau souterrain. Pour un humain se trouvant dans les tunnels, découvrir (d'en bas) un accès de ce type requiert la réussite d'un jet de *Trouver Objet Caché* à moitié pourcentage.

Ces lieux peuvent être le théâtre d'attaques de Profonds. Quiconque y pénètre seul doit réussir un jet de Chance ou être assailli par 2D3 Profonds, qui tentent de le faire basculer dans le puits. Le malheureux disparaît alors avant qu'on puisse lui



porter secours, l'écho de ses cris résonnant longtemps dans les profondeurs. Des Profonds sont également susceptibles de sortir furtivement (*Discrétion* 50 %) des cours intérieures pour s'en prendre à de petits groupes.

Les membres du commando sont aussi bombardés de pierres et de gravats jetés ou poussés du haut des maisons voisines. Les Profonds essaient de faire croire à des accidents, mais un jet de *Trouver Objet Caché* réussi permet de les apercevoir. Chaque attaque a 30 % de chances d'être couronnée de succès et d'infliger 1D6 points de dommages.

Le lagon noir

Il s'agit d'une immense caverne, faisant approximativement trois pâtés de maisons de long sur deux de large. Sa voûte, très haute, est supportée par quatre épaisses colonnes de pierre d'origine naturelle. L'eau, profonde, y est d'un noir d'encre, et la lumière n'y pénètre pas au-delà d'une cinquantaine de centimètres.

L'échec d'un jet de Chance réduit de moitié implique une attaque. La surface de l'eau se couvre de bulles et d'écume, puis 5D10 Profonds émergent et se précipitent sur l'embarcation des humains. Cette scène provoque une perte de 1/1D6 points de Santé Mentale. Les monstres ne cessent leurs assauts que si la moitié d'entre eux sont abattus ou si les intrus arrivent à s'enfuir.

L'ordre Ésotérique de Dagon

Un des tunnels, étroit, sec mais glissant, s'enfonce loin audessous de la ville et aboutit finalement au sous-sol du bâtiment de l'Ordre Ésotérique de Dagon, derrière les terribles idoles qui y sont dressées. Vers la fin de cette mission, il est probable que de nombreux Profonds l'emprunteront pour s'échapper du temple, tombé aux mains des marines du capitaine Corso. Les grands prêtres de l'Ordre, Robert Marsh et Jeremiah Brewster, feront peut-être partie des fugitifs. Le Gardien devra coordonner cette fuite avec les actions du commando des tunnels, à moins qu'il ne décide simplement que les fuyards ne le rencontrent pas ou bien, au contraire, qu'ils le rencontrent automatiquement.

La raffinerie Marsh

Un souterrain inondé mène à cette usine, située sur la rive du Manuxet, où se déroule une opération secondaire faisant partie du raid. Des troupes ont pour objectif de prendre morts ou vifs tous les hybrides qui s'y cachent, puis d'emporter l'or avant de détruire totalement les bâtiments.

Si le Gardien le souhaite, certains de ces hybrides réussiront à échapper au massacre, en emportant éventuellement quelques lingots d'or. Au cas où le deuxième classe Anzack n'aurait pas encore eu l'occasion de déserter pour chercher un butin, il se déciderait rapidement et se dirigerait vers la raffinerie. Il abat tous les fugitifs croisés sur sa route pour leur voler leur or. Les autres membres du commando le reverront peut-être plus tard, son bateau chargé de l'étrange or blanchâtre des Profonds.

La fin de la mission

Une fois sortis des tunnels, les marines vont continuer à dynamiter les constructions de la rive nord, puis éventuellement rejoindre la troupe qui s'est chargée de la raffinerie Marsh.

Les conséquences

Pourvu que la mission soit au moins partiellement accomplie, les survivants ont droit à 1D10 points de Santé Mentale. En outre, les actions suivantes leur en rapportent également :

- Chaque Profond ou hybride hostile occis : un point,
- avec une limite de dix points ;
- Tuer le sorcier : quatre points ;
- Pour chaque Rejeton de Shoggoth abattu : 1D8 points ;
- Si le Shoggoth (ou l'entité formée par l'union de sa
- progéniture) est détruit : 1D20 points.

Quel que soit le résultat de leurs actions, les hommes sont libres de rejoindre les autres commandos.

Le raid est terminé. Rendez-vous au chapitre *Conclusion*.





Objectif n° 4 : le Récif du Diable

Cette mission implique les garde-côtes. Ces derniers ont pour objectif de surveiller le port et la mer au large du Récif du Diable. Au moyen de leurs trois navires, ils doivent d'une part empêcher les habitants d'Innsmouth de s'échapper en bateau, et d'autre part tout faire pour que ces gens ne reçoivent aucune aide extérieure par la voie maritime. On leur a ordonné de ne pas utiliser leur artillerie sur la ville.

Le commando maritime

Les trois navires des garde-côtes sont une corvette de 50 mètres de long et deux patrouilleurs plus petits, longs de 22 mètres. L'investigateur admis comme conseiller se trouve à bord de la corvette, de même que les personnages secondaires des autres joueurs. Toutefois, si le Gardien le désire, deux joueurs peuvent tenir les rôles des officiers qui dirigent les patrouilleurs.

Le commandant Stephen Hearst

C'est un officier à la tenue impeccable et aux yeux clairs. Ses supérieurs le prennent pour un homme efficace mais sans imagination. Il est croyant et garde toujours une bible dans sa poche portefeuille intérieure. Il est entêté et intransigeant. Quand il lui propose une idée, l'investigateur doit réussir un jet de *Persuasion*, car il déteste écouter les conseils des civils "et tant pis pour l'état-major s'ils n'sont pas contents". Il a toujours son arme de service sur lui.

COMMANDANT STEPHEN HEARST, 58 ans, chef d'escadre

FOR 13	CON 15	TAI 15	INT 14	POU 12
DEX 11	APP 10	ÉDU 14	SAN 60	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 60 %, spécial ; Automatique (cal. 45) 45 %, 1D10 +2 ; Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 35 %, 2D6 +4 ; Artillerie 45 %, dommages spécifiques à chaque arme.

Armure : 1D3-1 points dus aux vêtements de laine épaisse.

Compétences : Diriger un Bateau* 70 %, Écouter 35 %, Nager 50 %, Persuasion 50 %, Tactique 55 %, Trouver Objet Caché 65 %.
* Nouvelle compétence : voir page 116

Les officiers des patrouilleurs

L'adjudant Henley, du *Vigilant*, et le premier maître Wallis, du *Spectre*, sont moins rigides que leur chef, sur l'*Urania*. Ils sont donc plus susceptibles que lui d'écouter les conseils de l'investigateur – mais ils ne désobéiront jamais aux ordres. Ils portent tous deux une arme de service et un épais caban en laine. Wallis est un gros fumeur.


L'adjudant Curtis Henley

ADJUDANT CURTIS HENLEY, 35 ans, du Vigilant

FOR 14	CON 15	TAI 14
INT 14	POU 14	
DEX 15	APP 13	ÉDU 12
SAN 60	PV 15	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Lutte 45 %, spécial ; Automatique (cal. 45) 45 %, 1D10 +2 ; Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 60 %, 2D6 +4 ; Artillerie 55 %, dommages spécifiques à chaque arme.

Armure : 1D3-1 points dus aux vêtements de laine épaisse.

Compétences : Diriger un Bateau* 55 %, Écouter 55 %, Nager 65 %, Tactique 55 %, Trouver Objet Caché 50 %.
* Nouvelle compétence : voir page 116

PREMIER MAÎTRE JOHN WALLIS, 44 ans, du *Spectre*

FOR 13	CON 14	TAI 12	INT 15	POU 13
DEX 14	APP 14	ÉDU 12	SAN 65	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Lutte 55 %, spécial ; Automatique (cal. 45) 65 %, 1D10 +2 ; Fusil Non Automatique


Le premier-maître John Wallis

(cal. 30-06) 55 %, 2D6 +4 ; Artillerie 45 %, dommages spécifiques à chaque arme.

Armure : 1D3-1 points dus aux vêtements de laine épaisse.

Compétences : Diriger un Bateau* 65 %, Écouter 60 %, Nager 60 %, Persuasion 50 %, Tactique 45 %, Trouver Objet Caché 55 %.
* Nouvelle compétence : voir page 116

Garde-côtes typiques

Les trois navires possèdent un équipage complet. Les caractéristiques listées ci-après sont celles d'un matelot "moyen".

MATELOT TYPIQUE, entre 20 et 40 ans

FOR 12	CON 13	TAI 13	INT 13	POU 10
DEX 13	APP 11	ÉDU 12	SAN 55	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 65 %, spécial ; Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 35 %/45% (*), 2D6 +4 ; Artillerie 55 %/25% (*), dommages spécifiques à chaque arme.
(*) Le premier pourcentage est valable pour les matelots spécialisés dans l'artillerie, le second pour les fusiliers marins.

Armure : 1D3-1 points dus aux vêtements de laine épaisse.

Compétences : Écouter 30 %, Esquiver 40 %, Nager 50 %, Premiers Soins 40 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Personnages secondaires

Chacun des navires abrite un certain nombre de fusiliers marins, stationnés sur le pont. Armés de fusils, ils ont pour tâche de repousser d'éventuels assaillants et de s'occuper des ennemis cachés dans le port. En combat au contact, ils peuvent utiliser leurs fusils comme des gourdins (attaque 35 %, dommages 1D8 + bd). Certains ont en outre des couteaux (attaque 30 %, dommages 1D4 +2 + bd). Quelques-uns sont décrits dans la suite du texte. Les personnages secondaires ont a priori les caractéristiques du matelot typique (voir ci-dessus), mais les joueurs sont autorisés à les créer eux-mêmes s'ils le souhaitent. Toutefois, là encore, leurs scores de compétences ne doivent pas être plus élevés que ceux donnés pour un soldat "moyen" (pourcentages des fusiliers marins), à l'exception des compétences particulières fournies ci-dessous.

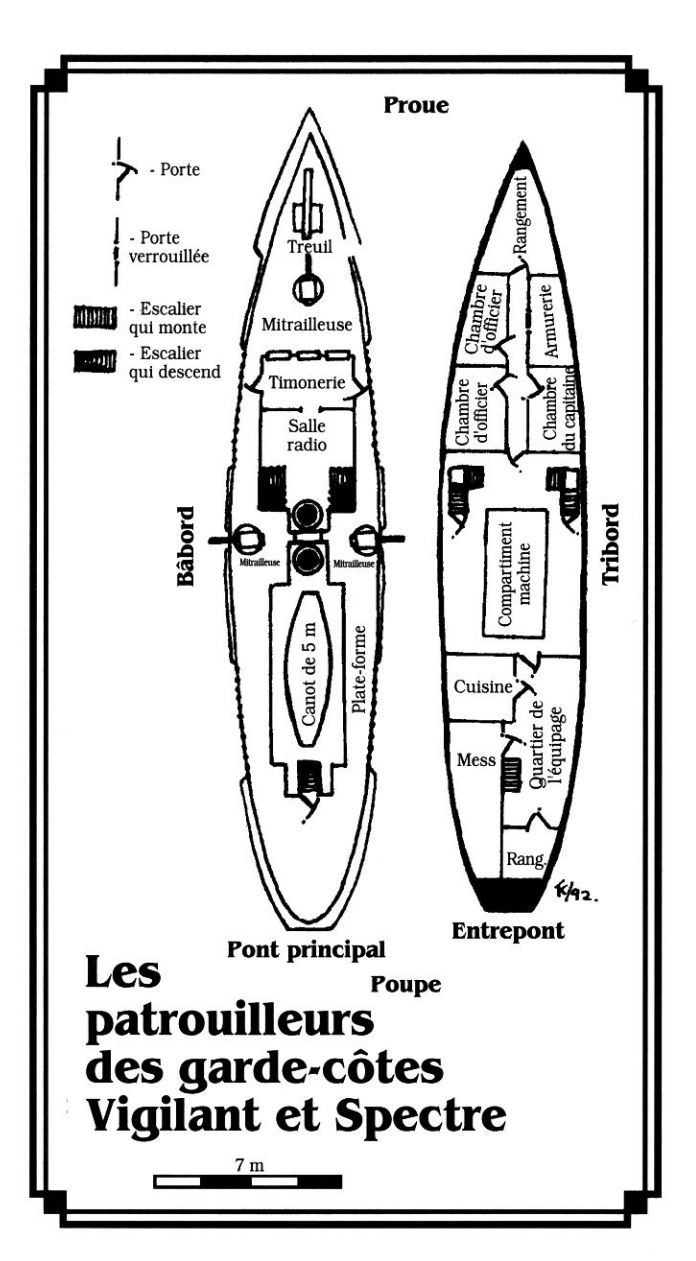
Le second maître (de troisième classe) Derek Chimes

Bien qu'assigné à une mitrailleuse, ce vétéran de la Guerre Mondiale garde toujours un fusil à côté de lui. Il sait garder son sang-froid dans le feu de l'action – c'est un professionnel.

Compétences particulières : Artillerie* 60 % ; Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 40 %, 2D6 +4 ; Nager 65 %.
* Nouvelle compétence : voir page 116

Le première classe Paul Fulton

Originaire du Tennessee, ce jeune homme facile à vivre est doté d'un fort accent campagnard. Cela ne l'empêche pas d'être un bon combattant. En plus de son fusil, il est armé d'un pistolet lance-fusées (il porte trois fusées sur lui).



Les patrouilleurs des garde-côtes Vigilant et Spectre

Compétences particulières : Automatique (cal. 45) 45 %, 1D10 +2 ; Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 60 %, 2D6 +4 ; Nager 30 %.

Le deuxième classe Barry Taft

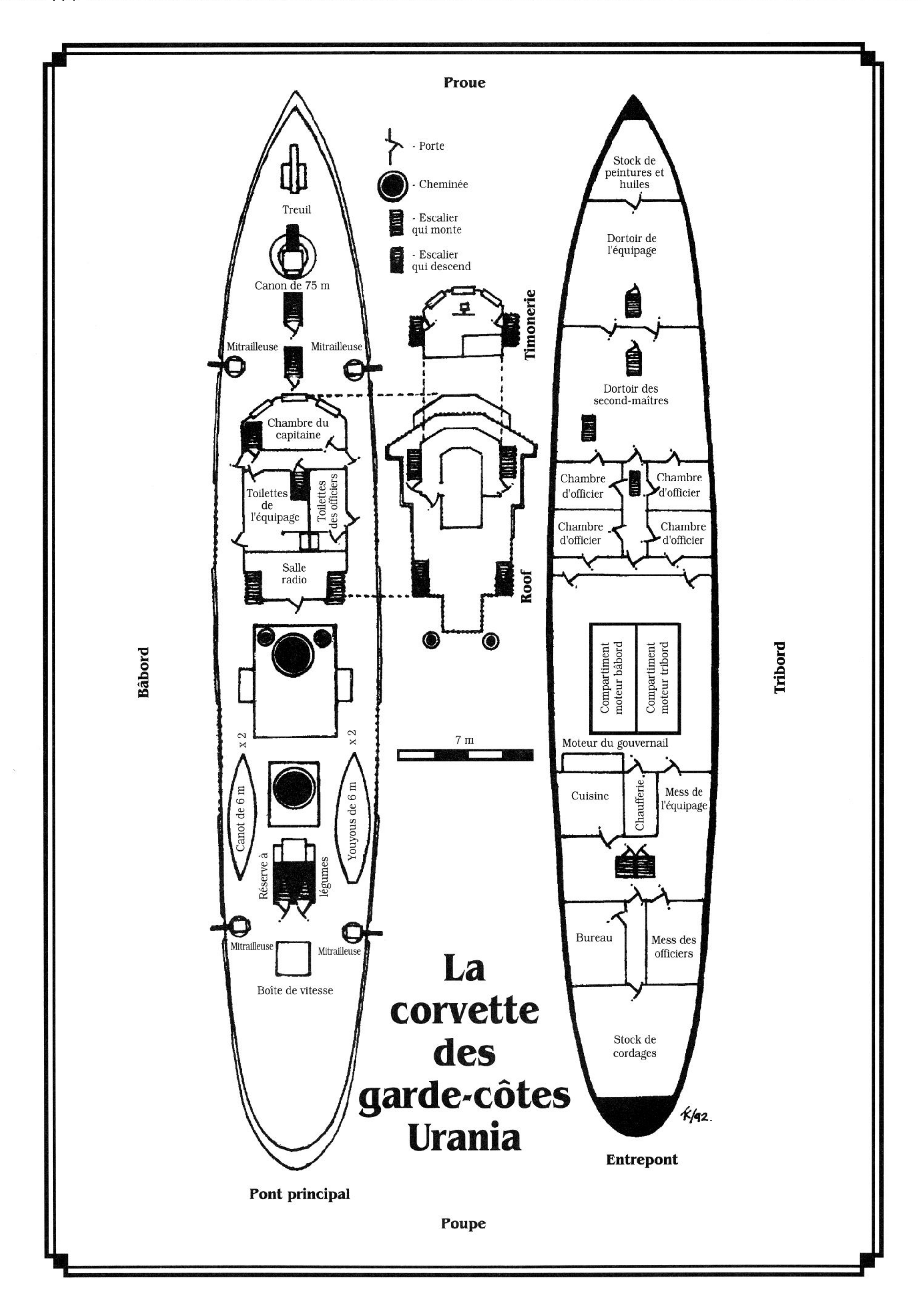
C'est une jeune recrue assez inexpérimentée. Cette mystérieuse mission le rend nerveux. On s'attend à des tentatives d'abordage ? On a parlé d'attaquer une ville américaine ? Dans quel guêpier s'est-il fourré ? Sa Santé Mentale a déjà baissé à 45.

Compétences particulières : Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 45 %, 2D6 +4 ; Nager 55 %.

Le deuxième classe Gene Henson

Cet artilleur est un individu maussade, désagréable et violent. S'il sombre dans la folie, il continuera sans doute à tirer, même en l'absence d'adversaire. Il porte un pistolet automatique de calibre 45. Sa Santé Mentale n'est actuellement que de 40.

Compétences particulières : Artillerie* 45 % ; Automatique (cal. 45) 40 %, 1D10 +2 ; Nager 25 %.
* Nouvelle compétence : voir page 116


Proue
- Porte
- Cheminée
- Escalier qui monte
- Escalier qui descend
Treuil
Canon de 75 m
Mitrailleuse
Mitrailleuse
Chambre du capitaine
Toilettes de l'équipage
Toilettes des officiers
Salle radio
Timonerie
Roof
x 2
x 2
Canot de 6 m
Youyous de 6 m
Réserve à légumes
Mitrailleuse
Mitrailleuse
Boîte de vitesse
7 m
Bâbord
Tribord
Stock de peintures et huiles
Dortoir de l'équipage
Dortoir des second-maîtres
Chambre d'officier
Chambre d'officier
Chambre d'officier
Chambre d'officier
Compartiment moteur bâbord
Compartiment moteur tribord
Moteur du gouvernail
Cuisine
Chaufferie
Mess de l'équipage
Bureau
Mess des officiers
Stock de cordages
La corvette des garde-côtes Urania
K/92.
Pont principal
Entrepont
Poupe

Les navires, armement et équipage

Le vaisseau de commandement est la corvette *Urania* : 50 mètres de long, 337 tonneaux, 14 nœuds maximum, 44 membres d'équipage dont 5 officiers. Elle est armée de cinq pièces d'artillerie : une à la proue (canon de campagne de 75 mm*) et deux sur chaque bord (mitrailleuses Browning à ruban, calibre 50*). Elle est dirigée par le commandant Stephen Hearst.

Les deux patrouilleurs ont des caractéristiques identiques : 22 mètres de long, 150 tonneaux, 13 nœuds maximum, 15 membres d'équipage. Ils sont bien plus manœuvrables que la corvette. Par contre, leur armement est plus léger : une mitrailleuse Browning (à ruban, calibre 50*) à la proue et une mitrailleuse Lewis (à ruban, calibre 30*) au milieu de chaque bord. Le *Vigilant* est dirigé par l'adjudant Curtis Henley et le *Spectre* par le premier maître Wallis.

(* Nouvelles armes : voir page 116)

Première partie : les premières escarmouches

Les trois navires sont partis de Boston en direction du nord, accompagnés du sous-marin S-19, qui les a quittés aux environs d'Innsmouth. Les deux patrouilleurs sont restés au large tandis que la corvette se rapprochait de la côte pour débarquer les quatre canots du commando des tunnels (objectif n° 3), à environ deux kilomètres de la rive, au nord de la ville. La corvette est ensuite revenue au sud.

A l'heure prévue pour le début des hostilités sur la terre ferme, les patrouilleurs se postent entre le Récif du Diable et le port, le *Spectre* au nord et le *Vigilant* au sud. L'*Urania*, quant à elle, se positionne au-delà du Récif du Diable, en pleine mer.

Pendant toute la durée du scénario, le commandant Hearst partage son temps entre la timonerie, le roof et le pont principal. De la même manière, les officiers responsables des patrouilleurs sont, soit à la timonerie, soit sur le pont principal.

Premier Contact

Les navires ont à peine atteint leurs positions respectives que les premiers coups de feu se font entendre du rivage, étouffés par la distance, accompagnés de quelques éclairs lumineux. Des jets de *Trouver Objet Caché* réussis révèlent aussitôt des mouvements suspects dans les eaux séparant le Récif du Diable de la ville. A l'aide de jumelles, on distingue des douzaines de formes humanoïdes se dirigeant vers le port. Ce sont des Profonds ! Grâce à la distance, la perte de Santé Mentale n'est que de 0/1D2 points.

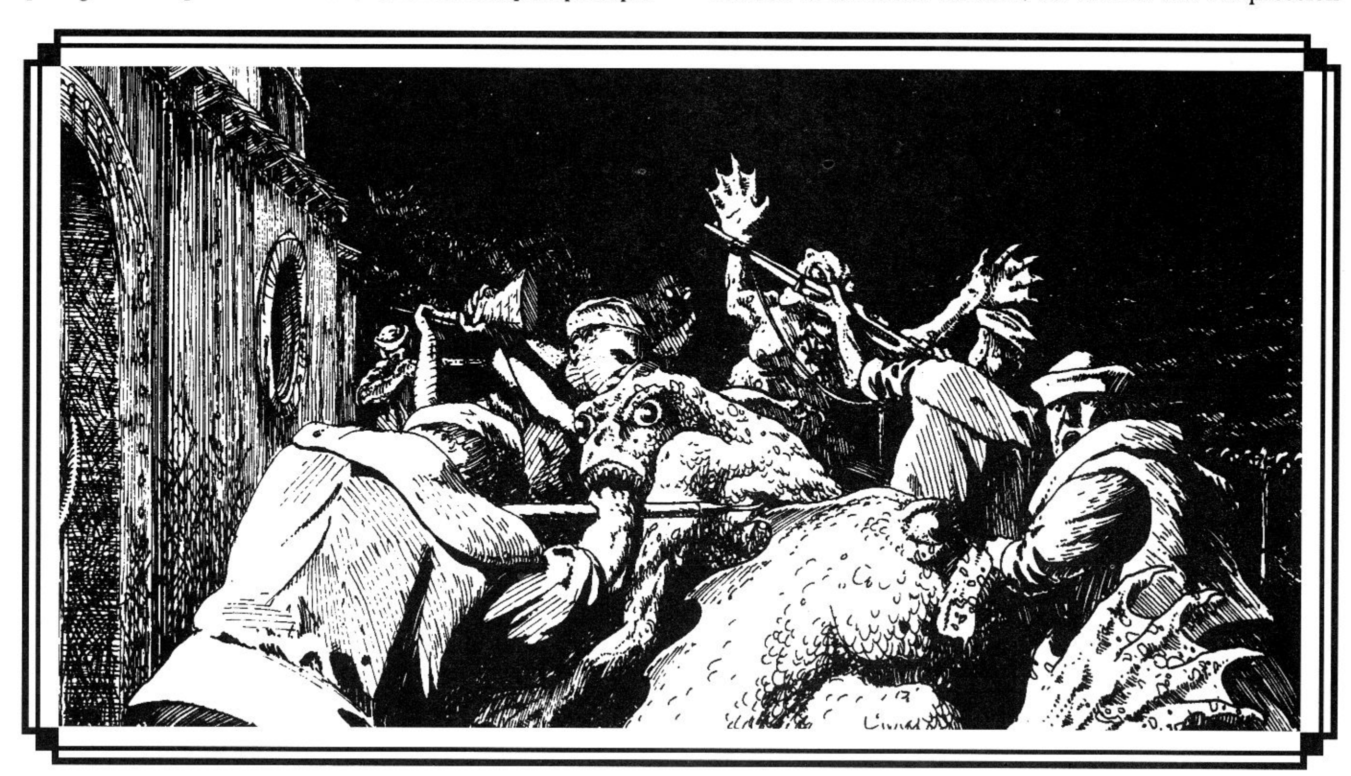
Les patrouilleurs, plus proches des créatures marines, se mettent en position pour ouvrir le feu. Si l'investigateur réussit un jet de *Persuasion*, il arrive à convaincre Hearst de s'approcher du récif pour participer à l'attaque.

Cette première vague d'assaut est constituée de 4D10 Profonds. Au premier round de combat, ils sont pris par surprise. Pour déterminer si son patrouilleur a suffisamment bien manœuvré pour pouvoir utiliser au moins une de ses pièces d'artillerie, chaque officier effectue un jet de *Diriger un Bateau*. Une marge de réussite égale ou supérieure à 20 % permet de faire feu avec deux mitrailleuses au lieu d'une seule. Du fait de la disposition et du nombre de ses pièces, la corvette peut toujours en employer au moins deux, voire trois avec un bon jet de *Diriger un Bateau*.

Au cours du premier round, toutes les rafales tirées comptent 2D6 projectiles. Pour chaque douzaine de points de dommages cumulés, un Profond est tué ou mis hors d'état de nuire. Dès le second round de combat, les monstres rescapés font demi-tour, renonçant provisoirement à gagner le rivage, et disparaissent dans les flots. En fait, ils retournent au Récif du Diable chercher du renfort.

Le Gardien n'a pas besoin de noter de façon détaillée les pertes subies par les créatures qui essaient d'atteindre Innsmouth. En effet, elles n'ont aucune influence sur le nombre de Profonds rencontrés par ailleurs par les forces terrestres. Ceux-ci sont supposés avoir réussi, d'une manière ou d'une autre, à échapper à l'artillerie des garde-côtes et à nager jusqu'à la ville.

En ce qui concerne cette première vague, quel que soit le nombre de Profonds abattus, les marins ont l'impression



Le commando d'abordage

d'avoir remporté la victoire, puisque leurs adversaires rebroussent chemin.

Le commando d'abordage

La mer est de nouveau calme. Les trois navires reprennent leurs positions initiales, les deux patrouilleurs entre le Récif du Diable et la côte, la corvette au large du Récif. Si l'investigateur pense que l'*Urania* serait plus utile aux côtés des autres bateaux, il doit réussir un jet de *Persuasion* pour en convaincre le commandant Hearst, encore très sûr de lui. A l'instar des autres marins, il affiche après ce premier engagement victorieux un optimisme un peu hâtif.

Cette euphorie est d'ailleurs de courte durée. Chaque officier a droit à un jet de *Trouver Objet Caché*, ainsi que l'investigateur et les personnages secondaires. Si l'un d'eux réussit son tirage, l'équipage de son navire n'est pas surpris par le commando de Profonds qui monte à l'abordage. La perte de Santé Mentale associée à cette attaque est de 1/1D6 points.

Tous les vaisseaux se trouvant entre le récif et le rivage sont envahis par 2D6 Profonds chacun. Si elle est toujours au large, la corvette quant à elle n'est assaillie que par 2D4 de ces créatures. Les hommes qui ne sont pas surpris peuvent faire feu à bout portant le premier round de combat. Mais dès le round suivant, les monstres empestant le poisson les agressent au corps à corps. Au cours de la mêlée générale qui s'ensuit, les humains ne peuvent tirer avec leurs fusils qu'une fois tous les trois rounds, et ce avec des chances de toucher réduites de moitié à cause du chaos ambiant. Une *maladresse* implique que le tireur a atteint involontairement un de ses compagnons.

Équipement personnel

On fournit aux investigateurs un gilet de sauvetage, un couteau de combat, une paire de jumelles et, au choix, un pistolet automatique calibre 45 ou un fusil non automatique calibre 30-06.

Nouvelles compétences

Artillerie : base 00 %. Pour déterminer les chances de toucher d'une pièce d'artillerie (voir ci-dessous), on additionne ses chances de base au score du tireur dans cette compétence.

Diriger un Bateau : base 00 %. Pour les besoins de ce scénario, cette compétence sert à mettre un navire en position de tir, effectuer un sauvetage en mer, éperonner un ennemi, etc.

Nouvelles armes

Mitrailleuse Lewis calibre 30
Chances de base 15 %, dommages 2D6 +3. Elle peut tirer jusqu'à 20 projectiles par rafale. Sa portée est de 150 mètres. Il lui faut deux servants : un pour le ruban et un pour viser. Son ruban comporte 500 munitions. La panne survient sur un jet de 96-00 (91-00 avec un seul servant).

Mitrailleuse Browning calibre 50
Chances de base 15 %, dommages 2D6 +10. Elle peut tirer jusqu'à 20 projectiles par rafale. Sa portée est de 200 mètres. Il lui faut deux servants : un pour le ruban et un pour viser. Son ruban comporte 500 munitions. La panne survient sur un jet de 96-00 (91-00 avec un seul servant).

Canon de campagne de 75mm
Chances de base 00 %, dommages 10D6 (2m de rayon). Il peut tirer une fois tous les trois rounds. Sa portée est de 2 à 4 kilomètres. Il lui faut deux servants : un pour le charger et un pour viser, sinon le rythme de tir passe à un tous les six rounds. Ses munitions sont des obus de gros calibre. Il tombe en panne sur un jet de 99-00.

Le combat est violent et confus. Le sang et la matière cérébrale des Profonds éclaboussent le pont, tandis que les marins s'écroulent en hurlant, éventrés par les griffes des créatures marines. L'investigateur peut choisir de participer à la bataille ou non. S'il s'en abstient, le Gardien a le droit de lui demander un jet de Chance : en cas d'échec, un Profond se rue sur lui, où qu'il soit.

Pour déterminer combien de marins sont tués ou gravement blessés, le Gardien additionne les points de dommages infligés par les Profonds et divise le total par onze. Dans l'autre sens, il considérera qu'un Profond est éliminé par douzaine de points de dommages cumulés dus aux humains. Les statistiques de Profonds "moyens", à utiliser pour ces commandos d'abordage, figurent page 130.

Quelque chose fait surface à proximité

Une fois la bataille terminée, l'attention de l'investigateur est attirée par les cris d'alarme de certains des marins de l'*Urania*.

"Grand Dieu ! Mais qu'est-ce que c'est ?" s'exclame l'un des soldats. Le vent pousse vers le bateau une puanteur à couper le souffle.

Rendez-vous à la première partie de l'*Objectif* n° 2 : *l'hôtel particulier des Marsh*.

Deuxième partie : des profondeurs de la mer

Le monstre mort

Peu après la fin de la tentative d'arraisonnement menée par les Profonds, le cadavre d'une Larve Stellaire émerge près de l'*Urania*. Sa masse crève la surface dans un jaillissement d'eau et d'écume. Une aile déchiquetée se dresse à la verticale, telle la voile spectrale d'un vaisseau tout droit sorti de l'enfer. La perte de Santé Mentale subie par les témoins de cette scène est de 1/1D6 points.

Les marins se précipitent du côté du navire le plus proche de la créature. Elle porte une énorme blessure d'où coule un sang vert sombre à l'odeur atroce. Ce liquide huileux s'étend en nappe sur la surface de la mer.

Un jet réussi de *Mythe de Cthulhu* identifie cette chose ailée, amas de tentacules, de griffes et de membres, comme une Larve Stellaire de Cthulhu. Ceux qui l'observent de plus près perdent 1/1D3 points supplémentaires de Santé Mentale. Un pus noirâtre ne cesse de dégouliner en bouillonnant le long du cadavre. Si l'*Urania* demeure dans les environs, la puanteur devient suffocante et la réussite d'un jet de CONx5 est nécessaire pour ne pas être pris de nausées.

Au bout d'un moment, le sous-marin S-19 fait surface à quelques centaines de mètres de là. Quelques officiers et hommes d'équipage en sortent à l'air libre. Mais très vite, de nombreuses silhouettes obscures émergent de la mer et montent sur sa coque. Sa mitrailleuse entre en action, puis, tandis que les Profonds convergent vers son kiosque, il disparaît sous les flots, alors que les servants de la mitrailleuse ne sont peut-être même pas rentrés à l'intérieur. Cette scène provoque une perte de Santé Mentale de 0/1D4 points. La plongée du bâtiment est-elle volontaire ou non ?

Pendant ce temps, si l'investigateur réussit un jet de *Trouver Objet Caché* et un autre de *Mythe de Cthulhu*, il se rend compte que le monstre flottant dans l'eau, supposé mort, est en train de régénérer ses chairs déchiquetées. La perte potentielle de Santé Mentale est de 1/1D6 points. Elle ne se produit pas si le personnage parvient à convaincre le commandant Hearst (jet de *Persuasion* réussi) de détruire complètement le cadavre. Dans le cas contraire, la Larve Stellaire continue à se régénérer jusqu'à ce qu'elle soit assez forte pour s'enfuir.



La Larve Stellaire abattue

Une option

Il est envisageable que la Larve Stellaire n'ait pas été mortellement blessée par le sous-marin. Elle émerge alors à la surface en vie et se dirige vers le rivage, attaquant physiquement tout vaisseau qui se trouve sur son chemin. En ce qui concerne ses statistiques, le Gardien est invité à prendre celles données dans la 5° édition du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* (page 111), en utilisant les moyennes inférieures. La perte de Santé Mentale associée à la vue d'un tel monstre vivant est de 1D6/1D20 points. Cependant, la créature est blessée, et si elle est atteinte par d'autres projectiles, elle s'enfuit à tire d'aile vers l'est, vers le large.

Le calme avant la tempête

Une fois repoussée la première tentative d'abordage, les patrouilleurs manœuvrent pour abattre quelques Profonds qui avaient presque réussi à gagner la berge. La corvette, quant à elle, est peut-être toujours à proximité de l'énorme cadavre, si l'investigateur (ou le Gardien) le souhaite. Quoi qu'il en soit, il y a une accalmie, mise à profit pour soigner les blessés, réorganiser les marins sur le pont et aux tourelles, etc. De lointaines explosions et des éclats lumineux rappellent pourtant à tous que le combat continue sur la terre ferme.

La lame de fond

Les deux patrouilleurs sont retournés à leurs positions initiales, entre le Récif du Diable et la côte. La corvette reste au large. Aucun Profond ne s'est montré depuis l'épisode du sous-marin. Les hommes sont crispés et inquiets. Tout semble trop tranquille.

Si l'investigateur réussit un jet de *Trouver Objet Caché* depuis le pont de l'*Urania*, il remarque une étrange source de lumière diffuse, sous l'eau, à proximité du Récif du Diable.

Plusieurs sorciers Profonds ont uni leurs forces afin de créer une Lame de Fond, dans laquelle ils ont investi un total de quarante Points de Magie. Le résultat du sortilège est une vague impressionnante de 4 mètres de long, 4 de large et 12 de haut, qui se forme près du récif et fond sur les patrouilleurs, en direction du rivage. Elle se déplace si vite que les navires ne lui résistent que si leur officier réussit un jet de *Diriger un Bateau*. Sinon, ils sont pris sur le flanc et chavirent, écrasés par la montagne d'eau, puis coulent à pic. Même si les deux officiers réussissent leur tirage, un des vaisseaux est détruit, choisi au hasard par le Gardien. Tous ceux qui assistent ainsi à l'anéantissement d'un patrouilleur perdent 1/1D4 points de Santé Mentale. Le commandant Hearst rate automatiquement son jet de Santé Mentale et commence à perdre sa maîtrise de soi.

Les personnages secondaires se trouvant sur un navire qui chavire ont droit à un jet de *Sauter* pour ne pas être engloutis eux aussi. Ensuite, ils doivent réussir un jet de *Nager* par round jusqu'à être secourus. Si l'autre patrouilleur est toujours opérationnel, il arrive sur les lieux en 1D4 +2 rounds. Par contre, l'*Urania* n'y parvient qu'en 2D4 +2 rounds. Non seulement les malheureux ainsi jetés à l'eau risquent la noyade, mais en plus, ils doivent effectuer avec succès un jet sous CONx5 tous les rounds ou subir un point de dommages à cause de l'eau glaciale.

Les hostilités reprennent

Tandis que les navires restants recueillent les naufragés, une autre troupe de Profonds quitte le Récif du Diable et se dirige vers le rivage. Elle comprend 3D10 créatures, non pas rassemblées en un groupe compact mais éparpillées entre les rochers et la côte. Certaines semblent viser la digue, d'autres la crique au nord de la ville. Des jets de *Diriger un Bateau* réussis sont requis pour mettre les vaisseaux en position de tir. Ces Profonds ne disparaissent pas sous l'eau quand on fait feu sur eux ; au contraire, ils redoublent d'efforts pour rejoindre la berge. Hearst, furieux d'avoir perdu un des navires dont il avait la responsabilité, ordonne que les deux bateaux poursuivent les monstres. Il hurle à ses hommes de "repeindre la mer en rouge".

Un autre commando d'abordage

Dans le feu de l'action, peu d'hommes ont une chance de repérer les mains griffues et écailleuses qui empoignent le

bastingage. Des Profonds se hissent à bord, du côté opposé à celui où l'on tire. Chaque bateau n'a droit qu'à un seul jet de *Trouver Objet Caché*, à moitié pourcentage, plus un pour l'investigateur. En cas d'échec, les marins armés de fusils réagissent trop tard et ne peuvent tirer avant le corps à corps. Comme expliqué dans la première partie de cet objectif, ils ne peuvent ensuite faire feu qu'une fois tous les trois rounds, avec des chances de toucher réduites de moitié et le risque d'atteindre accidentellement un de leurs compagnons.

Chaque vaisseau est attaqué par 2D6 Profonds. L'un d'entre eux est un sorcier expérimenté, dont les statistiques sont fournies ci-après. Il lance ses sortilèges d'une grosse voix croassante, en visant les hommes qu'il suppose être des chefs.

La perte de Santé Mentale provoquée par ce nouvel assaut est de 1/1D6 points.

SORCIER PROFOND

FOR 12	CON 10	TAI 15	INT 15	POU 18
DEX 16	APP NA	ÉDU NA	SAN NA	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : 2 Griffes 25 %, 1D6 + bd chacune.

Armure : 1 point de peau écailleuse.

Sortilèges : Instiller la Peur, Malédiction de la Pierre.

D'autres événements surviennent lors de cette bataille. En fait, le petit groupe de Profonds se dirigeant vers le rivage sans se cacher ne constitue qu'une diversion, les tentatives d'arraisonnement également. Leur but est de retenir l'attention des marins assez longtemps pour qu'une troupe plus importante, de 6D10 Profonds, puisse rejoindre la ville. Ceux-ci espèrent que leurs congénères les préserveront d'un feu intense. Si l'investigateur ou le commandant Hearst réussit un jet de *Trouver Objet Caché*, il les remarque juste au moment où ils vont monter sur la grève. Tandis que le dernier Profond du bateau est abattu sur le pont, Hearst ordonne d'une voix dure d'ouvrir le feu sur les monstres qui gravissent la berge. C'est un massacre, mais les tirs nourris détruisent aussi les cabanes de pêcheurs et autres taudis. L'air résonne d'explosions et de cris. Cet épisode peut avoir des répercussions sur le commando humain chargé des tunnels des contrebandiers (voir *Un tir "amical"* dans la deuxième partie de l'objectif n° 3, page 107).

Un saboteur

Au cœur de la bataille, un Profond tente de se faufiler sous le pont principal d'un des navires (choisi au hasard) dans l'intention de le saboter. L'investigateur et les personnages secondaires se trouvant à bord ont tous droit à un jet de *Trouver Objet Caché* pour repérer l'intrus. Le Gardien peut également effectuer un jet pour l'ensemble de l'équipage concerné. Si elle n'est pas stoppée à temps, la créature a 20 % de chances de réussir son sabotage. Elle peut, par exemple, endommager les moteurs ou le matériel de navigation, ce qui réduit la vitesse et/ou le score en *Diriger un Bateau* de moitié. Elle peut aussi provoquer une explosion qui va tuer 1D6 hommes d'équipage, ou bien abîmer le matériel de radio, ce qui empêchera le vaisseau de communiquer avec le reste de la flotte. Elle peut enfin inonder le fond de cale ou provoquer toute autre avarie, au choix du Gardien. Elle poursuit ses tentatives de sabotage jusqu'à ce qu'on la découvre ou que le bateau soit totalement hors d'état de fonctionner.

Une résurrection effroyable

Ce dernier développement n'a lieu que si les navires n'ont pas tiré sur la Larve Stellaire et lui ont ainsi permis de se régénérer. Au plus fort des combats, s'installe un calme soudain, lorsque humains et Profonds cessent provisoirement de s'entre-tuer tandis que l'ombre gigantesque du monstre décolle de la surface des flots. Des torrents d'eau de mer dégoulinent de son corps horrible. La créature, les ailes encore très abîmées, s'envole lourdement. Elle décrit un ou deux cercles au-dessus d'Innsmouth avant de s'éloigner vers le large et de disparaître. La perte de Santé mentale est de 1/1D8 points.

Une autre accalmie

Les Profonds formant le deuxième commando d'abordage s'enfuient dès que la moitié d'entre eux sont tués. Le pont est recouvert de sang et de cadavres. Les marins rescapés sont sous le choc, angoissés à l'idée de ce qui pourrait encore arriver. Le commandant Hearst ordonne que les mitrailleuses "quadrillent" le rivage, déchiquetant les quelques monstres qui tentaient, çà et là, de sortir de l'eau. Enfin, les artilleurs, blessés, hagards, rechargent leurs armes en maugréant. Les deux vaisseaux reprennent leur mission.

Même si les pertes en hommes sont énormes, Hearst décide de rester pour soutenir les forces terrestres. Il est têtu, et quiconque conteste un peu trop son autorité se retrouve aux fers, enfermé dans une cabine à fond de cale. Un jet réussi de *Psychologie* indique qu'il est dangereusement obsédé par l'idée de se venger, au point peut-être d'en oublier toute prudence.

Pendant que l'investigateur réfléchit aux dispositions belliqueuses de l'officier, le Gardien joue ou fait jouer des jets de *Trouver Objet Caché* pour chaque navire. Une réussite permet de détecter des mouvements dans les eaux environnantes. Une nouvelle troupe de 6D10 Profonds nage vers la côte. Hearst, bégayant de rage, commande à l'*Urania* et à l'éventuel patrouilleur survivant de foncer sur les monstres et d'ouvrir le feu.

L'investigateur et les personnages secondaires ont alors droit à un jet de *Trouver Objet Caché* à moitié pourcentage. Ceux qui le réussissent remarquent un bouillonnement à la surface de l'eau, à proximité du Récif du Diable, du côté de l'océan. On dirait que quelque chose d'immense va émerger.

Rendez-vous à la deuxième partie de l'*Objectif n° 3 : les tunnels des contrebandiers.*

Troisième partie : les derniers face-à-face

L'ennemi divin

Si le sous-marin n'a pas stoppé Dagon, c'est lui que les garde-côtes voient apparaître au-delà du Récif du Diable. Dans le cas contraire, ce n'est que son cadavre. Cependant, si le Gardien estime que ce groupe a finalement eu la vie trop facile, la créature qui crève la surface de l'eau peut être une nouvelle Larve Stellaire, vivante. Son comportement est similaire à celui qui est décrit ci-dessous pour Dagon.

L'apparition de Dagon

Le crâne et les épaules ruisselantes du titan émergent des flots. Devant lui, un groupe de 1D10 +10 Profonds se hissent en rampant sur les rochers escarpés et noirs du Récif du Diable. Un bon jet de *Mythe de Cthulhu* identifie le géant comme le souverain des créatures. Sa vue coûte 1D3/2D8 points de Santé Mentale. Avant que les navires aient le temps de se servir de leurs pièces d'artillerie, le Récif s'enveloppe d'un épais brouillard. C'est en fait le résultat d'un sortilège lancé par les Profonds : Invoquer la Brume de Releh. Ce brouillard magique divise par deux tous les pourcentages d'attaque pendant les 1D6 +4 rounds suivants.

Le commandant Hearst fait manœuvrer la corvette de façon à diriger vers Dagon son canon de campagne et ordonne au patrouilleur de se concentrer sur les Profonds qui tentent d'atteindre le rivage. "Ce gros salopard est à moi," gronde-t-il.

PÈRE DAGON

FOR 52	CON 50	TAI 60	INT 20	POU 30
DEX 20	APP NA	ÉDU NA	SAN NA	PV 55

Bonus aux dommages : +6D6.

Armes : 2 Griffes 80 %, 1D6 + bd chacune.

Armure : 6 points de peau écailleuse.

Sortilèges : Contacter un Profond, Lame de Fond, et beaucoup d'autres.

La dernière lame de fond

Alors que les navires manœuvrent pour se mettre en position de tir, réussir des jets d'*Écouter* permet de percevoir des voix croassantes et chevrotantes venant du récif noyé dans la brume. Dagon et ses sujets sont en train de créer une autre Lame de Fond, qu'ils dirigeront vers un bateau choisi au hasard. La durée de lancement du sortilège est de cinq rounds, durant lesquels ils y investissent cinquante Points de Magie. La vague ainsi produite fait cinq mètres de large, cinq de long et quinze de haut. Un investigateur réussissant un jet de *Mythe de Cthulhu* reconnaît le sort et peut alerter le commandant. Dans ce cas, le vaisseau peut échapper à l'onde gigantesque si son officier réussit un jet de *Diriger un Bateau*. Sinon, le pourcentage de réussite est réduit de moitié.

Un patrouilleur frappé par la Lame est automatiquement englouti. Les témoins de la scène perdent 1/1D4 points de Santé Mentale. Si la corvette est touchée, elle peut s'en sortir grâce à un bon jet de *Diriger un Bateau* de Hearst : cela signifie que le navire se redresse de justesse après avoir presque chaviré. Quoi qu'il en soit, au moins 1D10 hommes d'équipage sont emportés par les flots. L'investigateur doit effectuer avec succès un jet de DEXx5 pour ne pas être balayé lui aussi. Même ainsi, il subit 1D6 points de dommages. Ceux qui sont jetés par-dessus bord sont condamnés à réussir des jets de *Nager* jusqu'à ce qu'on les secoure. Si l'*Urania* coule, les rescapés perdent 1/1D4 +1 points de Santé Mentale.

Une poursuite désespérée

Une fois le sortilège lancé, Dagon envoie des commandos de 2D6 Profonds attaquer chacun des bâtiments encore à flot. Puis il s'immerge et se met à nager vers la côte, entouré de 4D10 Profonds. L'investigateur aura peut-être besoin de réussir des jets de Chance pour éviter d'être jeté à l'eau par les monstres qui attaquent son bateau.

Si le commandant Hearst et/ou l'*Urania* sont perdus, l'officier en chef du patrouilleur rescapé ordonne le repli en pleine mer, au-delà du récif. La mission de protection du port est abandonnée. Les garde-côtes se contentent de tirer sur les Profonds qui passent à leur portée. Si ces derniers tentent un nouvel abordage, le navire recule encore plus loin.

Si la corvette a survécu, Hearst n'a plus qu'une idée en tête : se venger. Son comportement devient suicidaire, surtout si le deuxième patrouilleur a été coulé par la dernière Lame de Fond. Aussi, lorsqu'il voit Dagon plonger dans les flots et se diriger vers le rivage, il ordonne de poursuivre le monstre, sans se soucier des Profonds qui tentent d'arraisonner la corvette. Toute personne présente sur le pont réussissant un jet de *Trouver Objet Caché* à moitié pourcentage devine l'immense silhouette noire qui glisse rapidement sous l'eau. Hearst, l'air sinistre, fait mitrailler la mer et les Profonds qui y nagent, tout en guettant le moment où Dagon refera surface.

Il est tellement assoiffé de vengeance qu'il en perd toute prudence et fait avancer son navire trop près du port ensablé d'Innsmouth. Seul un jet réussi de *Diriger un Bateau* peut alors éviter le désastre. Un échec signifie que la coque de l'*Urania* racle le fond et qu'une voie d'eau se déclare sur un de ses bords. Le bateau se met à couler lentement. Il lui faut 1D100 +20 minutes pour disparaître sous les flots, laps de temps pendant lequel sa vitesse est réduite de moitié, ainsi que tous les jets de *Diriger un Bateau* de son commandant.

Quoi qu'il en soit, la corvette a deux occasions de tirer sur Dagon : la première, quand il passe au-dessus de la digue de pierre pour pénétrer dans le port ; la seconde, au moment où il grimpe sur la grève et se dirige vers la partie nord de la ville. Si le souverain des Profonds n'est pas abattu ici, il se rend au temple de l'Ordre Ésotérique (voir la troisième partie de l'objectif n° 1). Dans ce cas, Hearst s'effondre sur le pont, terrassé par ce qu'il a vu et son incapacité à l'arrêter.

Dans l'hypothèse où, à un moment quelconque de l'aventure, Hearst serait tué ou gravement blessé, c'est son second, le lieutenant Marvin Winter, qui prendrait automatiquement le commandement de l'expédition. C'est un officier jeune et inexpérimenté, qu'on peut aisément persuader de donner l'ordre du repli. Il est si impressionné par ce qu'il vient de vivre que l'utilisation de la compétence *Persuasion* se fait à +25 %.

Si Dagon est abattu, les autres Profonds cessent toutes leurs activités et, décontenancés, demeurent figés pendant un round, le temps d'assimiler ce qui leur arrive. Puis ils plongent rapidement sous les flots et rejoignent Y'ha-nthlei. Leur retraite signifie que la mission des garde-côtes est un succès.

Si le sous-marin envoyé à l'assaut de la cité des abysses s'est tiré d'affaire (objectif n° 5), un des navires de surface restants reçoit un message radio des sous-mariniers. Ces derniers ont fait surface dans les parages, mais ils demandent que l'un des bateaux utilise ses mitrailleuses contre la horde de Profonds qui se cramponnent à leur coque. Rien de plus facile, d'autant que les créatures s'enfuient dès qu'on leur tire dessus. La simple pensée que le submersible est de retour, en sécurité à la surface, rapporte 1D3 points de Santé Mentale. Les survivants des commandos marins contemplent ensemble la fin de la bataille féroce pour Innsmouth, dont s'élèvent de nombreuses fumées.

La fin de la mission

Les garde-côtes continuent à patrouiller autour du Récif du Diable jusqu'à la fin du raid. Il est possible qu'ils secourent quelques matelots et achèvent quelques Profonds blessés, mais il n'y aura plus de combats.

Les conséquences

Le succès de cette mission dépend essentiellement de deux choses : Dagon a-t-il pu rejoindre la ville, et les navires ont-ils été forcés de battre en retraite ? Si l'un de ces deux événements a eu lieu, la mission est un échec. Les personnages rescapés perdent 1D10 points de Santé Mentale.

Si Dagon a été stoppé, l'opération est forcément un succès puisque ses sujets abandonnent la lutte après sa mort. Cette victoire rapporte 1D10 points de Santé Mentale, pour la satisfaction d'avoir assuré les arrières des forces terrestres. Si Dagon avait déjà été tué par le sous-marin et que le Gardien l'a remplacé par une Larve Stellaire pour le dernier combat, la récompense en points de Santé Mentale est de 1D20.

En ce qui concerne la première Larve Stellaire, l'investigateur gagne 1D10 points supplémentaires s'il s'est aperçu que le monstre se régénérait et l'a fait détruire avant qu'il ne revienne à la vie.

Un bonus de 1D6 points de Santé Mentale lui est accordé si la corvette *Urania* est toujours là, et un autre de 1D4 points par patrouilleur.

Enfin, les Gardiens qui tiennent une comptabilité précise peuvent accorder un point additionnel par dizaine de Profonds abattus.

Rendez-vous à la troisième partie de l'*Objectif n° 5 : Y'ha-nthlei*.



Objectif n° 5 : Y'ha-nthlei

Le sous-marin S-19 a pour mission de torpiller la cité sous-marine de Y'ha-nthlei. L'équipage n'a qu'une vague idée de ce à quoi il va être confronté. Quant au commandant, il obéira à des ordres qu'on lui a remis sous enveloppe scellée et qu'il ne doit lire qu'une fois l'opération commencée. Tout ce que les hommes savent, c'est qu'ils ont emporté des torpilles très puissantes, destinées aux grandes profondeurs.

Le commando des sous-mariniers

L'équipage du submersible comprend neuf officiers et vingt-quatre matelots. La plupart sont des PNJ, dont les deux plus importants sont décrits ci-dessous. Pour les autres, le Gardien pourra utiliser les caractéristiques typiques d'un officier et d'un matelot "moyens", données ci-après. Enfin, les personnages secondaires sont présentés un par un.

Le commandant Robert Harrow



Le commandant Robert Harrow

Il a servi pendant la Guerre Mondiale, et c'est un des rares hommes à bord qui ait une véritable expérience du combat. Les autres officiers, comme les simples matelots, l'admirent pour sa vivacité d'esprit. Quelle que soit la gravité d'une situation, il garde son sang-froid.

COMMANDANT ROBERT HARROW, 34 ans, officier en chef

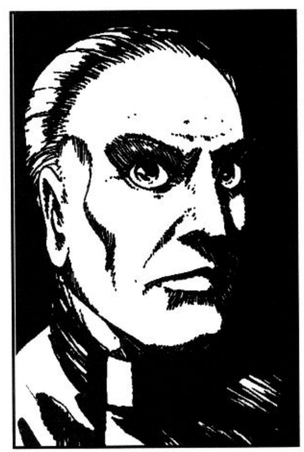
FOR 14	CON 15	TAI 14
INT 18	POU 17	
DEX 9	APP 13	ÉDU 17
SAN 85	PV 15	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Revolver (cal. 32) 60 %, 1D8.

Compétences : Baratin 45 %, Navigation 65 %, Persuasion 70 %, Physique 40 %, Piloter un Sous-Marin 95 %, Trouver Objet Caché 80 %.

Le second maître (de deuxième classe) Benjamin Peters



Zachary Waite, alias l'aumônier Benjamin Peters

Ce pasteur épiscopalien a été spécialement assigné à cette mission pour aider l'équipage à faire face à des dangers inconnus, en lui procurant un réconfort spirituel. L'aumônier est reconnaissable à ses yeux particulièrement grands et sa nervosité, qu'il attribue au fait de se retrouver pour la première fois dans un sous-marin. Il parle beaucoup de Dieu, mais si quelqu'un lui pose une question précise sur les Écritures, il se met à bredouiller.

C'est en fait un imposteur, un marin hybride nommé Zachary Waite. Apprenant quelle mission allait remplir l'aumônier de son propre navire, il l'a assassiné et a pris sa place. Personne à bord du sous-marin n'ayant jamais vu Peters, le stratagème a fonctionné. Waite a prévu de saboter le submersible à la première occasion, puis de s'enfuir à la nage. Son col blanc d'ecclésiastique dissimule ses fentes brachiales partiellement ouvertes.

ZACHARY WAITE, alias Benjamin Peters, 30 ans, aumônier hybride

FOR 22	CON 17	TAI 14	INT 13	POU 11
DEX 14	APP 6	ÉDU 9	SAN 0	PV 16

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Lutte 85 %, spécial.

Compétences : Esquiver 56 %, Nager 93 %.

Autres marins

Pour les autres PNJ, le Gardien pourra utiliser les statistiques qui suivent, typiques d'un officier et d'un matelot "moyens".

OFFICIER TYPIQUE

FOR 11	CON 13	TAI 12	INT 14	POU 11
DEX 11	APP 12	ÉDU 15	SAN 55	PV 13

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 ; Automatique (cal. 45) 35 %, 1D10 +2.

Compétences : Persuasion 50 %, Piloter un Sous-Marin 30 %.

MATELOT TYPIQUE

FOR 13	CON 13	TAI 12	INT 11	POU 10
DEX 12	APP 10	ÉDU 13	SAN 50	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 40 %, 2D6 +4.

Compétences : Artillerie* 20 %, Électricité 20 %, Mécanique 20 %, Navigation 10 %, Piloter un Sous-Marin 5 %.
* Nouvelle compétence : voir page 116

Personnages secondaires

Ces personnages, destinés aux joueurs, ont une Santé Mentale moyenne, voire médiocre. Si l'un d'entre eux devient fou, il risque de faire des ravages à l'intérieur du submersible. C'est au Gardien de déterminer si et quand un de ces hommes perd la raison, et quelles en sont les conséquences.

Le capitaine Franklin Baird

Démuni d'expérience du combat, il est second à bord. Quoique perplexe au sujet de cette mission, il obéit aux ordres sans poser de question. On le trouve la plupart du temps dans la salle de contrôle.

Son père était un fondamentaliste pur et dur. Si Baird perd la raison, il va revenir brutalement à ses conceptions strictes. Convaincu que le faux aumônier est un saint homme, il conspirera avec lui pour tuer Harrow et prendra le commandement du navire. L'hybride n'aura alors aucun mal à le persuader que la mission du sous-marin est contraire à la volonté divine.

CAPITAINE FRANKLIN BAIRD, 31 ans, officier en second

FOR 17	CON 11	TAI 13	INT 16	POU 11
DEX 10	APP 10	ÉDU 16	SAN 25	PV 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Automatique (cal. 45) 40 %, 1D10 +2.

Compétences : Navigation 70 %, Persuasion 50 %, Physique 35 %, Piloter un Sous-Marin 45 %.

Le second maître (de première classe) William Murphy

Roux, les bras couverts de tatouages, Bill est un vétéran. Il est spécialiste de la mitrailleuse calibre 50 dont un spécimen est monté à l'extérieur du submersible, sur le pont.

S'il devient fou, il sombrera dans la paranoïa. Il croira alors qu'un traître à la solde des Profonds se trouve à bord. Malheureusement, il soupçonnera l'investigateur et tentera de mettre la vie de ce dernier en danger.

SECOND MAÎTRE (DE PREMIÈRE CLASSE) WILLIAM MURPHY, 29 ans, artilleur

FOR 14	CON 11	TAI 11	INT 10	POU 8
DEX 16	APP 9	ÉDU 13	SAN 25	PV 11

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Fusil Non Automatique (cal. 30-06) 75 %, 2D6 +4 ; Mitrailleuse (cal. 50) 65 %, 2D6 +10.

Compétences : Mécanique 35 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Le second maître (de deuxième classe) Daniel Burnes

Il s'agit d'un individu solide, aux cheveux noirs coupés court. Il aime les machines et faire fonctionner les choses. Par contre, ses capacités de communication avec les êtres humains sont assez limitées. Il se contente souvent de grognements ou en marmonnements. Il ne quitte pratiquement jamais le compartiment des machines ou la salle de propulsion, volant d'une machine à l'autre, au milieu du martèlement incessant des pistons.

Burnes est un homme simple qui compte beaucoup sur son univers rationnel et mécanique. Si les événements extérieurs lui font perdre la raison, il se mettra à saboter les moteurs, les générateurs et autres engins, persuadé que le monde entier est devenu fou.

SECOND MAÎTRE (DE DEUXIÈME CLASSE) DANIEL BURNES, 37 ans, ingénieur en chef

FOR 16	CON 12	TAI 10	INT 17	POU 10
DEX 13	APP 8	ÉDU 16	SAN 50	PV 11

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Clé à Molette 25 %, 1D8 + bd.

Compétences : Électricité 95 %, Faire Fonctionner les Grosses Machines 90 %, Mécanique 90 %.

Le lieutenant Craig Hyde

Maître de la salle des torpilles, il est en ce moment d'une humeur massacrante. En effet, sa permission a été annulée à cause de cette mission insensée et il devait se marier ce week-end. Il est impatient d'en découdre. On le trouve généralement dans la salle des torpilles, à l'avant du submersible.

Devenu fou, il réagira sans doute en sabotant les torpilles ou les tubes lance-torpilles.

LIEUTENANT CRAIG HYDE, 26 ans, chef artilleur

FOR 13	CON 16	TAI 13	INT 15	POU 11
DEX 15	APP 12	ÉDU 15	SAN 55	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

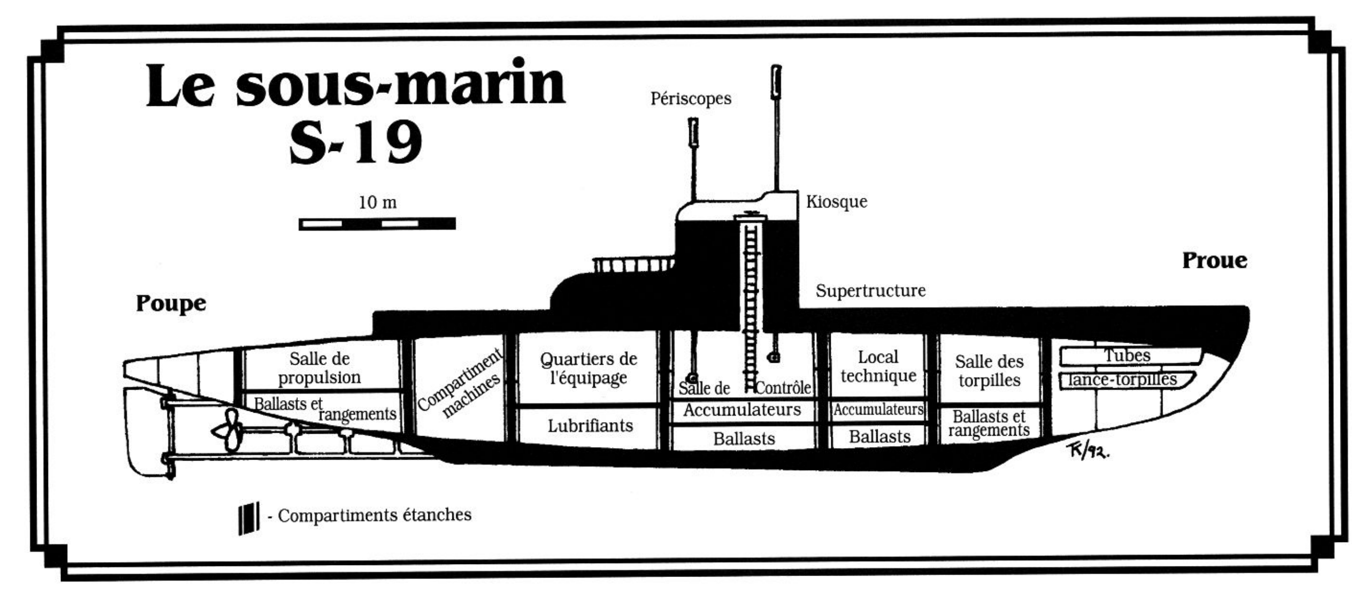
Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Automatique (cal. 45) 65 %, 1D10 +2.

Compétences : Électricité 50 %, Mécanique 32 %.

Le second maître (de troisième classe) Roy Acker

En poste dans la salle de contrôle, il est responsable de la radio et du sonar. Il est angoissé car son meilleur ami a trouvé la mort dans un naufrage, en décembre dernier, quand le sous-marin S-4 a coulé au large de Rhode Island. Ayant participé aux opérations de sauvetage qui se sont terminées il y a peu, il a désormais peur pour sa propre vie à bord des submersibles.

S'il devient fou, il paniquera complètement et voudra à tout prix "sortir" du bâtiment. Il essaiera d'ouvrir les écoutilles ou n'importe quoi d'autre, dans une tentative désespérée pour échapper à la claustrophobie.



SECOND MAÎTRE (DE TROISIÈME CLASSE)
ROY ACKER, 26 ans, opérateur radio

FOR 11	CON 12	TAI 11	INT 14	POU 10
DEX 12	APP 15	ÉDU 15	SAN 25	PV 12

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3.

Compétences : Écouter 75 %, Électricité 55 %.

Le sous-marin S-19

C'est un submersible de type *S-boat*, construit entre 1920 et 1930 pour la marine de guerre par la société Holland-Electric Boat. Il fait 66 mètres de long sur plus de 6 de diamètre. Il comporte six compartiments : une salle des torpilles à l'avant, un local technique, une salle de contrôle surmontée d'un kiosque, les quartiers de l'équipage, le compartiment des machines et la salle de propulsion. Tous peuvent être rendus étanches.

Le bâtiment est muni de moteurs diesel pour les déplacements en surface (vitesse maximum de 14 nœuds) et de moteurs électriques pour les déplacements en plongée (vitesse maximum de 11 nœuds). Il peut descendre sans problèmes jusqu'à une profondeur de 200 pieds (60 mètres). Son armement est composé d'une part, d'une mitrailleuse calibre 50, montée sur le kiosque et d'autre part, de douze torpilles pouvant être tirées depuis quatre tubes de 53 cm de diamètre, situés à la proue.

Il est équipé d'un hydrophone, un sonar qui convertit les sons marins en courant électrique et les transmet ainsi jusqu'aux écouteurs de l'opérateur. Il possède également une radio, utilisable uniquement si le sous-marin est en surface ou à faible profondeur, et deux périscopes : un périscope de vigie, avec un champ de vision très large et un de combat, à la focale plus courte. Les ballasts s'emplissent d'eau à la descente et sont vidés pour la remontée. Dans les quartiers de l'équipage, un râtelier fermé à clef renferme douze fusils non automatiques calibre 30-06, six pistolets automatiques calibre 45 ainsi que les munitions correspondantes. Seules trois personnes en possèdent une clé : le commandant, son second et le chef artilleur.

Équipement personnel

A bord du sous-marin, aucun équipement particulier n'est nécessaire. L'investigateur se verra attribuer un pistolet automatique calibre 45 s'il le demande.

Dans un sous-marin, il n'y a pas de hublots, pas de lumière naturelle, pas de place et pas de sortie de secours. Isoler un compartiment endommagé peut éviter au submersible d'être envahi par l'eau, mais s'il est incapable de remonter, cela ne fait que repousser un peu l'issue fatale. Pendant les années 1920, six bâtiments de ce type ont coulé pour des raisons diverses. Il est facile d'y devenir claustrophobe : on ne peut ni sortir ni voir à l'extérieur. En outre, on passe son temps à bousculer ses compagnons dans les corridors étroits.

Première partie : premier sang

Le sous-marin manœuvre pour sortir du port de Boston puis croise en surface, accompagné des trois navires des garde-côtes. Le convoi suit la côte vers le nord. Les hommes sont un peu à cran et se posent des questions sur leur objectif. Ils savent qu'il ne s'agit pas d'un exercice, mais quel ennemi peut bien se cacher dans les eaux américaines ?

Sur ordre du capitaine, l'officier d'intendance met en marche un gramophone dans sa chambre, afin d'essayer de distraire l'équipage et de lui remonter le moral. Aussitôt, les accents grêles de "It's a long way to Tipperary" (NdT – *litt.* : "C'est une longue route jusqu'à Tipperary", célèbre chanson de marche irlandaise) s'élèvent dans tout le vaisseau. Certains des matelots reprennent la mélodie. Un investigateur qui réussit un jet de *Psychologie*, de *Psychanalyse* ou même d'Idée remarque combien la musique leur redonne confiance.

Les officiers et leurs subalternes se déplacent sans tenir compte des grades ou des postes. Les formalités sont sacrifiées au profit de l'efficacité, du confort et du pragmatisme. Il est clair que maintenir le moral est important à bord d'un sous-marin. L'aumônier circule de soldat en soldat, murmurant des bénédictions.

Au moment où le vaisseau double le cap Ann, le commandant fait arrêter le gramophone et envoie les hommes à leur poste de combat. Le convoi vire au nord-ouest, vers Innsmouth. A l'approche de la côte, le submersible se sépare des trois autres navires et s'immobilise à la surface. Harrow grimpe dans le kiosque pour regarder à l'extérieur et surveiller la côte. Il invite l'investigateur à venir avec lui. Les étoiles brillent d'un éclat froid dans l'obscurité glacée. Au loin s'étend le Récif du Diable, sombre, ramassé sur l'eau. Un jet de *Trouver Objet Caché* réussi fait entrevoir des mouvements ondulants parmi ses rochers escarpés.

L'officier demande à l'investigateur ce qu'ils sont censés affronter. A cause de sa dernière mission de sauvetage, il a manqué les réunions de préparation du raid. Apparemment, il

doute de l'existence des soi-disant hommes-poissons et de leur cité sous-marine, mentionnés dans ses instructions écrites.

Après avoir écouté son compagnon jusqu'au bout, il rejoint la salle de contrôle pour donner des ordres à travers les haut-parleurs. "Écoutez-moi tous. Nous allons bientôt descendre à une profondeur de 200 pieds et nous rapprocher de l'objectif. Préparez la plongée."

Plongée ! Plongée !

Le kiosque est évacué et l'écoutille fermée. Sur un commandement de Harrow, le sous-marin glisse lentement sous la surface. Les hommes, à leur poste, échangent des coups d'œil inquiets. Après avoir atteint une profondeur de 50 pieds, le submersible accroît son angle de descente.

S'il réussit un jet d'*Écouter*, l'opérateur sonar détecte l'écho d'un objet mobile qui se rapproche. A 70 pieds, le sous-marin heurte quelque chose, s'arrêtant brutalement. Le choc retentit dans tout le navire. Ceux de ses occupants qui ratent un jet de DEXx5 sont jetés au sol et subissent 1D2 points de dommages, voire 1D4 si leur tirage est très mauvais (96-00). Les structures font entendre des gémissements et des craquements de mauvais augure. Soudain le bâtiment penche vers bâbord. Un succès à un nouveau jet de DEXx5 est requis pour garder l'équilibre (avec des conséquences identiques à celle du premier en cas d'échec). Les lumières vacillent. Une sirène se déclenche. "Collision !" hurle Harrow. "Stoppez les machines !" Une fissure apparaît dans la coque juste à l'endroit où se tient l'investigateur, qui est arrosé d'eau de mer. Un second choc secoue le navire. "En arrière toutes !" crie le commandant.

Mais cela ne sert à rien. Le sous-marin descend contre sa volonté, comme tiré vers le fond. Il roule violemment sur tribord. Dans le compartiment avant, une torpille brise ses attaches, est projetée au sol et va écraser un malheureux matelot. Le Gardien doit savoir que les torpilles sont armées manuellement au moment où on les charge dans leur tube pour les lancer – il n'y a donc aucun risque d'explosion accidentelle si l'une d'elle roule hors de son berceau. Le navire continue à s'enfoncer. A la proue, on entend un crissement aigu de métal – quelque chose essaie de déchirer la coque ! Tous les hommes perdent 1/1D3 points de Santé Mentale.

A l'extérieur, dans les abysses, une Larve Stellaire enserre l'intrus métallique de ses tentacules et de ses griffes. Tout en l'entraînant vers le fond, elle tente de l'ouvrir comme une vulgaire boîte de conserve, attirée par la "viande" qu'elle sent à l'intérieur.

L'investigateur peut essayer d'employer sa compétence *Persuasion* sur Harrow pour le convaincre que le sous-marin se trouve pris dans les griffes d'un monstre. Qu'il y parvienne ou pas, le commandant finit par comprendre que la situation est critique. Il ordonne aux artilleurs de charger une torpille. "Réglez le détonateur pour la distance minimale !" aboie-t-il. Une fois l'engin placé dans son tube, il donne l'ordre de faire feu.

La torpille est lancée et explose une fraction de seconde plus tard. L'impact secoue le submersible comme un fétu de paille. Quelque part à l'extérieur retentit un hurlement insoutenable, incroyablement grave, quelque chose que personne à bord n'a jamais entendu et qui semble issu d'un autre monde. La perte de Santé Mentale est de 1/1D2 points.

Cependant, le navire, désormais libre, commence à reculer, ses moteurs réglés pour une marche arrière. Harrow décide de faire surface afin d'inspecter les dégâts. "Préparez la remontée !" crie-t-il. Mais avant que l'ordre ne soit effectivement transmis, l'officier est empoigné violemment par derrière et se retrouve avec un automatique de calibre 45 pressé sur la tempe.

L'auteur de cette prise d'otage est un des hommes d'équipage, peut-être même un des personnages secondaires. Lors de l'attaque de la Larve Stellaire, ses nerfs ont lâché, il est devenu fou.

"On part d'ici," siffle-t-il à l'adresse des gens qui l'entourent, "sinon le commandant en prend une !"

Rendez-vous à la première partie de l'*Objectif* n° 4 : le *Récif du Diable*.

Deuxième partie : un problème de profondeur

Après avoir échappé de justesse aux griffes de la Larve Stellaire, Harrow avait l'intention de faire surface. Mais avant qu'il puisse en donner l'ordre, un marin fou lui a sauté dessus. Ce dernier braque un pistolet sur sa tempe et exige que le sous-marin fasse retraite immédiatement.

Épreuve de force

Les yeux du dément sont exorbités. Des ruisseaux de sueur lui coulent sur le visage. La réussite d'un jet de *Psychologie* confirme qu'il a totalement perdu la raison.

"Vous nous sortez de là, sinon le commandant y passe", déclare-t-il.

Les officiers essaient de donner au forcené des ordres directs, mais cela n'a pour seul effet que de le mettre hors de lui. Il presse le pistolet encore plus fort sur la tempe de Harrow et répète ses exigences.

L'investigateur peut employer sa compétence *Persuasion*, mais sans résultat. *Psychanalyse* serait sans doute plus efficace, mais le temps fait défaut. *Baratin* est non seulement inutile, mais en outre, un échec aboutit à une catastrophe : le fou presse la détente, projetant la cervelle de Harrow sur la cloison, puis s'enfonce le pistolet dans la bouche et met fin à ses jours d'une façon assez peu ragoûtante. Assister à cette scène macabre coûte 1/1D4 +1 points de Santé Mentale.

Néanmoins, si la négociation se prolonge un peu, un des officiers PNJ tout proche d'un personnage secondaire lui murmure un plan d'action. Le personnage doit tenter de contourner le dément puis de saisir son arme pendant que l'officier le distrait en lui parlant.

Enlever son arme au forcené est chose difficile, surtout dans cet espace réduit. La réussite d'un jet de DEXx5 est requise afin d'éloigner le pistolet de la tête du commandant suffisamment vite pour lui sauver la vie. Un échec aboutit à l'horrible scène décrite précédemment. Hélas, même en cas de succès, le fou réussit à tirer une fois, et la balle effleure la tempe de Harrow. Celui-ci restera inconscient pour la suite de l'aventure. Ensuite, seul un jet réussi de *Lutte* permet de maîtriser le dément assez longtemps pour que les autres puissent lui enlever son arme. A chaque round où le jet de *Lutte* échoue, un autre coup de feu part. Dans 75 % des cas, la balle ricoche sur les parois métalliques. Tous les personnages des joueurs doivent alors faire un jet de Chance. Un résultat de 96-00 signifie que le malchanceux, atteint, subit 1D6 points de dommages. Dans les autres cas (25 % du temps), le projectile touche, soit le fou, soit celui qui tente de l'empoigner : une chance sur deux pour chacun. Les dommages sont alors ceux d'un *empalement*.

Quelle que soit l'issue précise de cet épisode, le capitaine Baird se retrouve aux commandes du sous-marin. Il compte énormément sur les conseils de l'investigateur, mais il est capable de conspirer dans le même temps avec l'aumônier hybride.

Au-dessus des vagues

Une fois la prise d'otage terminée, le submersible fait surface. Baird demande un rapport sur les avaries subies par le navire, puis il grimpe à l'extérieur par le kiosque, en ordonnant aux deux serveurs de la mitrailleuse, ainsi qu'à l'investigateur, de le suivre. Dehors, la nuit est claire et glacée. Les lumières de la ville sont visibles sur la côte. De temps à autre, le crépitement des mitrailleuses des garde-côtes et le bruit sourd d'explosions lointaines, sur le rivage, trouent le silence de la

nuit. A quelque distance du sous-marin, non loin de la corvette *Urania*, une immense chose noire flotte sur l'eau.

Avec des jumelles, l'investigateur distingue une masse repoussante de tentacules, d'ailes et de griffes, au milieu d'une mare en expansion d'un infect liquide poisseux. Il s'agit du cadavre monstrueux de la Larve Stellaire déchiquetée par la torpille. Il est possible de l'identifier avec un jet réussi de *Mythe de Cthulhu*. De toute manière, la simple vue de cette chose suintante, traversée de bulles, coûte 1/1D3 points de Santé Mentale.

Soudain, l'eau entourant le vaisseau se met à bouillonner. Une horde de Profonds en jaillit, grimpe sur la coque et se dirige en sautillant vers le kiosque. Les créatures grognent et glapissent avidement en apercevant les humains. Les témoins de la scène perdent 1/1D6 points de Santé Mentale.

Il faut évacuer le kiosque et verrouiller l'écoutille très rapidement, sous peine de voir des cohortes de Profonds écailleux envahir le submersible. Si un humain est devenu fou à leur vue, la seule solution est de le ramener de force à l'intérieur. Si Murphy, l'artilleur, a perdu la raison, il s'accroche à son poste et continue à faucher les assaillants avec ses projectiles de calibre 50, jusqu'au moment où l'un d'eux est assez proche de lui pour qu'il distingue le blanc de ses yeux protubérants et sente le tranchant de ses griffes acérées.

Au-dessous des vagues

L'écoutille verrouillée, on entend toujours les Profonds courir et glisser sur la coque, alors même que certains martèlent violemment l'écoutille.

L'examen du bâtiment est positif. Les moteurs sont intacts et les petites fuites de la coque ont été colmatées. Baird fait entamer la plongée – mais les coups sur la coque ne diminuent pas d'intensité. L'équipage est inquiet. Ceux de ses membres n'ayant pas vu ce qui se passe dehors perdent maintenant 1/1D2 points de Santé Mentale.

Quelque chose remonte

L'opérateur sonar détecte deux échos mobiles de grande taille, au fond de l'eau, près du Récif du Diable. L'un des deux semble se diriger vers la surface, à quelques centaines de mètres de là, alors que l'autre se fond rapidement au sein des rochers. Il est possible de lancer une torpille sur celui qui monte (c'est Dagon), mais avec peu de chances de succès. Le souverain des Profonds ne sera blessé que sur un jet inférieur ou égal à 05. Lorsque le sous-marin atteint une profondeur de 180 pieds, le deuxième écho, en fait Mère Hydra, se met à l'œuvre.

Le Chant de la Sirène

Un son étrange s'insinue dans tout le navire, recouvrant le vrombissement des machines et le martèlement de la coque. Une mélodie lancinante évoquant le paradis et ses splendeurs envahit le submersible, appelant irrésistiblement les marins, les apaisant d'une sombre caresse (voir l'encadré *La magie d'Innsmouth*, page 13).

Peu sont capables d'y résister. La coque d'acier atténue légèrement ses effets, mais malgré tout, sa puissance hypnotique est si grande que la majorité des hommes ne peuvent la supporter. Tous ceux qui ne réussissent pas un jet de POU contre un POU de 15 sont envoûtés. Si l'investigateur ou un des personnages secondaires rate son jet, il peut tout de même repousser les effets du sortilège en perdant 1/1D4 points de Santé Mentale. Au lieu de lancer les dés pour chaque PNJ, le Gardien peut supposer sans regret que 2D8 +15 marins succombent à la magie.

Les individus affectés abandonnent leur poste, sans se soucier du fait que le sous-marin atteint sa profondeur maximale autorisée (200 pieds), et reprennent en cœur la mélodie d'un autre monde. Leur attitude donne le frisson. Le navire continue sa plongée. A 210 pieds, la coque commence à gémir sous la pression. Les personnages des joueurs sont inexorablement repoussés vers le kiosque par la masse des autres marins, qui avancent vers eux d'un pas lourd, le visage livide. A 220 pieds, le navire se met à vibrer et à grincer. Sous la pression, un rivet se libère brutalement de la coque ; il ricoche à l'intérieur du navire comme une balle perdue.

Dehors, dans les abysses, Mère Hydra continue son Chant de Sirène. Ses enfant voient avec plaisir le submersible poursuivre sa descente : ils attendent le festin.

En temps normal, les effets du sortilège durent 2D6 +20 heures et sont impossibles à annuler par l'usage de la violence ou de compétences comme *Baratin*, *Persuasion*, etc. Cependant, la situation des marins est tellement critique que si la mélodie magique peut être "contrée" d'une façon ou d'une autre, ses effets seront interrompus.

Rendez-vous à la deuxième partie de l'*Objectif n° 4 : le Récif du Diable*.

Troisième partie : les sombres abysses

Une grande part de l'équipage a succombé au Chant de la Sirène. Des bagarres éclatent lorsque certains des marins ayant résisté au sortilège essaient de retenir les autres. Le sous-marin, incontrôlé, continue à descendre, approchant désormais les 230 pieds. L'investigateur et les personnages secondaires risquent d'être pris à parti par les mutins. A un moment, un des officiers PNJ tire sur un soldat qui s'écroule, mortellement blessé. Mais les autres continuent à avancer, passant sur le corps de leur compagnon, poussant des gémissements insensés. L'officier qui a essayé de les arrêter, débordé par le nombre, tombe à terre et est littéralement mis en pièces. Ses hurlements entraînent une perte de 1/1D4 points de Santé Mentale.

Dans tout le vaisseau, les marins ainsi ensorcelés essaient d'atteindre et de frapper les personnages des joueurs, avec leurs poings ou tout ce qui leur tombe sous la main. Ils sont beaucoup trop nombreux pour être combattus. Mais il est possible de verrouiller diverses cloisons étanches pour les contenir dans certains compartiments. A un moment ou à un autre, l'un des deux partis va fatalement penser à forcer le râtelier d'armes.

La seule bonne solution à cette situation est d'utiliser le gramophone. Si aucun des joueurs n'y pense de lui-même, de bons jets de *Psychologie*, *Psychanalyse* ou Idée peuvent les mettre sur la voie. Pour parvenir à se servir de l'appareil, il faut se frayer un chemin jusqu'au quartier des officiers, trouver un disque et remonter l'engin à la manivelle. Les accents rauques de "It's a long way to Tipperary" jurent affreusement avec la mélodie envoûtante issue des abysses. Mais bientôt, la musique parasite vient à bout du Chant de la Sirène, les marins hypnotisés commençant à siffloter leur air favori. Le sortilège ainsi annulé, l'équipage reprend ses esprits. Un des hommes se met à hurler : il a trouvé dans ses mains ensanglantées la tête arrachée de l'officier assassiné. Les témoins de la scène perdent 1/1D6 points de Santé Mentale.

Le sous-marin est maintenant a une profondeur de 250 pieds. La coque vibre et craque affreusement, des rivets cèdent et fusent à l'intérieur, des fuites se déclarent un peu partout. Les soldats, encore étourdis, se traînent jusqu'à leurs postes afin d'arrêter la plongée incontrôlée. Le vaisseau revient à l'horizontale puis, lentement repart vers des profondeurs moins dangereuses. Les marins font leur rapport : la plupart des commandes répondent lentement, certaines pas du tout.

L'ennemi intérieur

Le faux aumônier a profité de la confusion générale pour commencer à saboter le submersible. Il a endommagé le central électrique et le système de ventilation. Il est actuellement en train de terminer son travail tout en préparant sa fuite. En effet, il se trouve dans le compartiment avant, où il s'affaire frénétiquement sur un des quatre tubes lance-torpilles. Au prix d'un effort presque surhumain, il réussit à l'ouvrir. Un torrent d'eau rugissante pénètre dans la pièce. Il jette au loin son col blanc d'ecclésiastique, révélant ses fentes brachiales et son cou verdâtre, faisant

perdre aux éventuels témoins de cette scène 1/1D2 points de Santé Mentale, et part d'un rire diabolique.

Si nécessaire, il se bat pour empêcher qu'on referme le tube, utilisant sa force herculéenne pour repousser violemment ses adversaires. Confronté à un groupe d'assaillants, il dégage une torpille de son berceau et la projette au milieu de la pièce. Ceux qui se trouvent sur son chemin doivent réussir un jet d'*Esquiver* ou bien subir 2D6 points de dommages. L'eau de mer continue à se déverser dans le réduit.

Pour sauver le submersible et empêcher qu'il ne soit inondé et coule à pic, il faut soit terrasser le saboteur, soit isoler l'avant du bâtiment, en moins de dix rounds. Refermer le tube est une épreuve de force pure. La disposition des lieux fait qu'une seule personne à la fois peut s'y essayer, en tentant de vaincre une FOR de 20 sur la Table de Résistance. Chaque round qu'un individu passe en face du torrent d'eau à haute pression lui inflige 1D3-1 points de dommages.

S'il s'avère impossible de stopper l'eau, il faut fermer hermétiquement le compartiment, qui finira par se remplir. L'accès aux torpilles sera alors impossible. Avant de retrouver ses capacités offensives, le vaisseau devra refaire surface afin de pomper l'eau vers l'extérieur. D'ici-là, l'aumônier hybride aura eu le temps de s'échapper à travers le tube lance-torpilles. Cependant, compte tenu des dégâts subis par le navire, une nouvelle plongée sera exclue. Le sous-marin aura donc échoué dans sa mission.

La cité des abysses

Le submersible est à peine remis en état et commence à remonter que les lumières s'éteignent. Il y règne un noir d'encre – et un silence remarquable. Un rapport de la salle des machines indique bien vite que le central électrique est endommagé, ainsi que le système de ventilation. Le bâtiment étant dépourvu d'énergie et dérivant à des profondeurs trop grandes, le manque d'oxygène se fait déjà sentir. Bientôt, on entend à nouveau les Profonds marcher sur la coque et marteler les écoutilles.

Les ingénieurs, travaillant à la lumière de lampes-torches, essaient fiévreusement de réparer les équipements abîmés. L'investigateur peut tenter de les aider, mais le manque d'oxygène prélève rapidement son tribut. Complètement étourdi, il s'affaisse contre une paroi.

Une vision de cauchemar

Dans un premier temps, tout devient noir, puis il distingue peu à peu des formes colorées, dont les teintes inouïes semblent issues d'un autre univers. Paré d'une étrange phosphorescence, le paysage extérieur au sous-marin devient visible à l'investigateur à moitié conscient, la coque métallique du navire lui paraissant fondre sous ses yeux.

La froide clarté émane de la cité de Y'ha-nthlei, antique abri des Profonds. Ce vaste ensemble d'élégantes structures rocheuses et coralliennes s'étend assez loin devant le submersible. La lumière semble traverser les corps des créatures qui s'accrochent à la coque et leurs squelettes sont comme dessinés aux rayons X. Par ailleurs, des légions de ces monstres convergent vers le bâtiment. La perte de Santé Mentale pour avoir ainsi contemplé la cité des abysses, vision à laquelle aucun humain vivant n'avait encore survécu, est de 1D2/2D10 +1 points.

Retour à la conscience

La vision se termine et l'investigateur retrouve le vaisseau, de nouveau éclairé. La plupart des équipements sont opérationnels, et l'air frais provenant des bouches d'aération du plafond aide le personnage à recouvrer ses esprits. L'ingénieur en chef congratule ses hommes. Le submersible est maintenant prêt à faire surface ou bien à continuer sa mission, selon que la salle des torpilles est inondée ou non.

Terminer la mission

Il est probable que le sous-marin possède encore dix torpilles en état de marche. Si le compartiment avant a été préservé, les trois tubes lance-torpilles non endommagés sont suffisants pour bombarder la cité des abysses.

Le premier engin jaillit de son tube, emportant 225 kg de dynamite vers la cité des Profonds. L'opérateur sonar suit sa trace, à une profondeur et une distance de plus en plus grandes. Enfin, il atteint sa cible avec une explosion sourde qui est ressentie jusqu'au navire. L'équipage lance des cris de joie.

Une par une, ces torpilles sont tirées sur la cité, chaque tir étant ponctué par une explosion. Le fait de pouvoir assouvir leur vengeance fait regagner 1D6 points de Santé Mentale à tous les humains présents. Le sous-marin ne remonte à la surface qu'après avoir utilisé tous ses engins. Mais, le martèlement contre sa coque métallique persiste, signe d'une férocité tenace, roulement de mort et de haine inlassablement répété.

A la surface

Le navire crève enfin la surface. Les survivants de l'équipage laissent échapper quelques vivats peu enthousiastes, puis se taisent pour écouter le bruit horrifiant des monstres qui cherchent toujours à forcer les portes de leur refuge. Un coup d'œil dans le périscope montre une multitude de créatures noires rampant sur la coque, à la recherche d'une ouverture. La radio revit et crache des comptes rendus chaotiques émis par les forces terrestres ou les vaisseaux des garde-côtes. L'opérateur radio envoie un message à ces derniers, expliquant la situation périlleuse du sous-marin. La voix rassurante de son homologue du bateau, lui aussi manifestement épuisé, surgit des haut-parleurs au milieu des craquements : "Ne bougez pas. On va venir vous débarrasser de ces démons."

Grâce au périscope de combat, les sous-mariniers regardent le bâtiment qui vient à leur rescousse. Il fait le tour du Récif du Diable pour arriver tout près d'eux, puis ouvre le feu sur le pont du submersible. Les balles ricochent violemment sur la coque, tous les périscopes encore en position haute sont rapidement brisés. Toutefois, exception faite de quelques bosselures et balafres, le S-19 n'a subi dans l'aventure aucun dégât notable.

L'officier commandant les garde-côtes donne à la radio le signal de fin d'alerte. L'équipage du sous-marin peut enfin ouvrir les écoutilles du kiosque et respirer un air frais, délicieux. Il lui faut néanmoins tenir la mitrailleuse prête, pour le cas où quelques Profonds auraient survécu au massacre. Le bateau décrit un dernier cercle autour du submersible puis va reprendre sa place entre le Récif du Diable et la côte.

Innsmouth est la proie des flammes. Au milieu des brasiers et de la fumée retentissent les détonations sèches des armes à feu et les échos sourds des explosions.

La fin de la mission

Le sous-marin a le choix entre rester au large du Récif du Diable pour monter la garde ou bien retourner à Boston. Il a suivi ses instructions, utilisé toutes ses munitions et accompli sa mission.

Les conséquences

Les survivants gagnent automatiquement 1D3 points de Santé Mentale au moment où ils remettent le pied sur la terre ferme. Si Dagon a été blessé à longue distance, ils récupèrent 1D10 points de plus. Le Gardien peut en outre leur accorder des points supplémentaires s'il le juge bon.

En revanche, si le sous-marin n'a pas réussi à torpiller la cité des abysses, l'investigateur perd 1D8 points de Santé Mentale.

Rendez-vous à la troisième partie de l'*Objectif n° 1 : l'Ordre Ésotérique de Dagon.*



Y'ha-nthlei, la cité sous-marine



Le Raid : conclusion

Quelles que soient les réussites individuelles des investigateurs, on suppose dans la suite du texte que l'expédition dans son ensemble a été un succès. Néanmoins il est clair que les termes "succès" et "échec" ne sont ici que relatifs. Il est probable que les deux forces ennemies déplorent de lourdes pertes. Certes, Innsmouth ne sera plus jamais la même – la bataille l'a atteinte de plein fouet. Mais combien d'hommes ont perdu la vie en tentant de détruire Dagon et ses adorateurs ?

Comptes rendus

Pendant que les opérations de "nettoyage" et la fouille minutieuse de chaque bâtiment se poursuivent, les investigateurs sont conduits à l'ouest de la ville, où les attend l'énigmatique agent Drew. Il leur demande d'abord de rendre les équipements qu'on leur a prêtés, puis de lui donner toutes les preuves matérielles qu'ils auraient pu découvrir au cours du raid. Une fois ces formalités accomplies, les personnages s'entassent dans un camion qui les emmène immédiatement à Boston, où ils doivent faire leur rapport.

A l'arrivée, on leur fait subir un interrogatoire serré sur ce qu'ils ont vu et entendu lors de l'expédition, et notamment sur tout ce qui concerne les traîtres ou autres adversaires infiltrés dans les commandos. Ils peuvent essayer de discuter pour récupérer certains des objets du Mythe emportés d'Innsmouth, mais ils ont peu de chances d'arriver à leurs fins.

Si nécessaire, on leur propose ensuite de les reconduire chez eux. Ils ont probablement tous besoin de beaucoup de repos.

Le sort des prisonniers

L'armée fait presque deux cents prisonniers au cours du raid, dont beaucoup d'hybrides capturés dans les barrages routiers installés autour de la ville. Des camions pleins à ras bord d'hommes, de femmes et d'enfants se rendent à des installations militaires secrètes, où on soumettra tous ces gens à des tests pour tenter de distinguer les humains dont le sang est encore pur des autres. Les premiers seront libres de retourner chez eux – après avoir juré le secret absolu. D'ailleurs la majorité des humains d'Innsmouth, une fois libérés du joug des hybrides, se montrent coopératifs avec les autorités.

En revanche, les individus au sang souillé seront rapidement entassés dans des cortèges de voitures et dirigés vers diverses prisons militaires ou bases secrètes de l'armée, dispersées à travers tout le pays. Plus tard, un camp de détention sera construit secrètement en plein désert et tous ces prisonniers y seront regroupés. La plupart, éloignés de l'océan, y mourront. Les autres y rumineront des rêves de vengeance.

La presse est bientôt au courant de l'expédition. La version officielle des autorités est qu'on a démantelé un très important réseau de contrebandiers centré sur Innsmouth, avec des indices donnant même à penser qu'ils se livraient à l'esclavagisme. Il est possible que les investigateurs soient interviewés. Vont-ils confirmer les thèses officielles ? Quelque temps après, on fera visiter à certains journalistes particulièrement opiniâtres le camp de détention où on leur montrera les hybrides les plus monstrueux. A l'exception de quelques feuilles de chou, la presse abandonnera alors rapidement toute l'histoire, qui tombera dans l'oubli.

Quant à Innsmouth, elle ne survivra pas longtemps. Sa population est réduite à moins de deux cents personnes. Dépourvue d'industrie, la ville dépérira, d'autant que les bourgades voisines persisteront à la tenir à l'écart. Peu à peu, ses habitants iront s'installer ailleurs et sa population décroîtra encore. En 1940, un incendie provoquera un exode massif des derniers obstinés. Après la Seconde Guerre mondiale, on ne trouvera plus à Innsmouth qu'une poignée de squatters. A la fin du siècle, la ville sera abandonnée, en ruine.

Récompenses et punitions

En plus des conséquences, positives ou négatives, de sa propre mission, tout investigateur est affecté par le résultat de ses compagnons. Chaque succès lui rapporte 1D4 points de Santé Mentale. Réciproquement, un échec lui en coûte 1D4. La mort d'un investigateur constitue bien sûr un échec – du moins du point de vue des autres personnages.

Le gouvernement, reconnaissant, les récompense tous par un chèque de 2 000 $. En outre, les contacts qu'ils ont établis avec certains fonctionnaires font augmenter leur compétence *Crédit* de 2D6 points.

Par contre, si un l'un d'eux vient à rompre son serment de secret, il en pâtira. Il perdra son travail, sauf s'il réussit un jet de Chance. Même s'il parvient à retrouver un autre emploi, ce sera avec un salaire annuel inférieur au précédent d'au moins 1 000$. Sa compétence *Crédit* baissera mystérieusement de 4D6 points. S'il persiste dans ses indiscrétions, il pourra se retrouver en prison sous de fausses accusations, voire pire.

L'impact sur la Santé Mentale

Pendant l'expédition elle-même, les investigateurs ne sont apparemment que peu affectés sur ce plan. Mais tous ceux qui

Liste des armes utilisées au cours du raid

Pour chaque arme est indiqué, dans l'ordre : son nom, ses chances de base, ses dommages par attaque, sa portée, son nombre d'attaques par round, son nombre de munitions et son facteur de panne.

Armes courantes

Pistolet automatique calibre 45 : 20 %, 1D10 +2, 15 mètres, 1, 7, 00.

Fusil non automatique Springfield calibre 30-06 : 25 %, 2D6 +4, 100 mètres, 1/2, 5, 00.

Baïonnette : 25 %, 1D4 +2 + bd, contact, 1, NA, NA.

Explosifs

(Leurs dommages sont réduits de 1D6 par mètre dépassant le rayon nominal.)

Grenade : compétence *Lancer*, 4D6/4 mètres, lancer, 1/2, 1, 99.

Charge d'explosifs : compétence *Démolition*, 10D6/6 mètres, sur place, 1/3, 1, 97.

Dynamite (1 bâton) : compétence *Démolition* ou *Lancer*, 5D6/2 mètres, sur place ou au lancer, 1/4 ou 1/2, 1 +, 99.

Mitraillettes et mitrailleuses légères

(Lors d'une rafale, les chances de toucher augmentent de 5 % par balle supplémentaire, avec un maximum égal au double de la compétence du tireur.)

Mitraillette Thompson : 15 %, 1D10 +2, 20 mètres, 1 ou rafale, 30, 96.

Fusil automatique Browning : 15 %, 2D6 +3, 90 mètres, 1/2 ou rafale de 10, 20, 00 ou 91 en rafale.

Armes incendiaires

(Elles peuvent mettre le feu à des matériaux inflammables.)

Lance-flammes : 05 %, 4D6 (tir long) ou 2D6 (tir court), 15 mètres (demi-dommages entre 15 et 25 mètres), 1, équivalent de 8D6 de dommages, 91. Son aire d'effet est en forme de cône. Voir l'encadré page 105.

Pistolet lance-fusées : 20 % (comme pour les armes de poing), 4D6 +2/1D8, 1m50/3m, 1/2, 1, 00.

Armes lourdes

Mitrailleuse Lewis calibre 30 : 15 %, 2D6 +3, 150 mètres, rafale, 500, 96. Elle peut tirer jusqu'à 20 balles par rafale. Si elle n'est pas servie par deux personnes, son facteur de panne tombe à 91.

Mitrailleuse Browning calibre 50 : 15 %, 2D6 +10, 200 mètres, rafale, 500, 96. Mêmes commentaires que pour la précédente.

Canon de campagne de 75mm : 00 %, 10D6/2 mètres, 2 à 4 kilomètres, 1/3, 1, 99. Ses dommages sont réduits de 1D6 par mètre dépassant le rayon nominal. Il nécessite un équipage de deux servants, sinon le rythme tombe à 1 obus tous les six rounds.

ressortent du raid avec une Santé Mentale inférieure de 20 % ou plus à celle qu'ils avaient auparavant en subissent des effets à long terme. Ils font l'objet de diverses formes de folie à durée indéterminée, dont seules de longues psychothérapies viendront à bout. Les premiers symptômes se manifestent après 1D4 jours. Pour en déterminer le type, le Gardien peut lancer 1D6 ou simplement choisir arbitrairement dans la liste suivante :

1 : insomnie. Ce personnage est assailli de cauchemars relatifs à des cités sous-marines et à une entité abominable qui dort quelque part au fond de l'océan Pacifique. L'insomnie chronique qui en résulte lui fait perdre quatre points d'APP et quatre de CON (avec la baisse consécutive de Points de Vie), jusqu'à sa guérison complète.

2 : psychose paranoïaque. Le personnage, terrifié par le plan des Profonds pour créer une race hybride, se met à suspecter tous ceux qu'il rencontre d'avoir du sang Profond dans les veines. Quiconque a des yeux ou une bouche un peu trop grands est grandement soupçonné, ainsi que les amateurs de natation. tandis que quelqu'un qui dit ne pas aimer l'eau est accusé de vouloir cacher sa vraie nature. Même les plus proches amis du malade n'échappent pas à la règle. La méfiance et l'esprit retors de l'investigateur lui valent de voir divisées par deux sa compétence *Crédit* et, plus généralement, toutes ses compétences liées à la communication.

3 : phobies. Le personnage est affligé de nombreuses phobies. Il est épouvanté par la mer, les créatures marines et même la nourriture d'origine marine, au point qu'il est impossible de le faire approcher d'une grande étendue d'eau. S'il se trouve dans la même pièce qu'un simple poisson rouge ou une petite tortue apprivoisée, cela le met tellement mal à l'aise qu'il est forcé de s'en aller. Son état empirant, il finit par ne plus se laver, ce qui a un effet négatif sur son APP et ses compétences liées à la communication, y compris le *Crédit*.

4 : somnambulisme. Sujet à un mélange de rêves et de souvenirs des abysses, l'investigateur devient un somnambule chronique. A moins d'être attaché dans son lit, il a 10 % de chances par nuit de se lever et de se mettre en marche en direction de l'océan le plus proche, même si celui-ci se trouve à des milliers de kilomètres. S'il est brutalement réveillé lors d'une de ces crises, il se sent complètement désorienté et perd 1D3 points de Santé Mentale. En outre, le somnambulisme est en lui-même dangereux et le Gardien peut y associer toutes sortes de risques.

5 : fantasmes. L'investigateur se persuade que son propre sang est contaminé par celui des Profonds. Il ne révèle son "secret" à personne et subit peu à peu une métamorphose d'origine psychosomatique. Ses cheveux deviennent plus fins, sa peau se dessèche et se couvre d'écailles. Plus tard, ses paupières se paralysent, lui donnant des yeux vitreux, qui ne cillent jamais, et un regard fixe. Ses compétences liées à la communication (en particulier *Crédit*) et son APP sont affectées de malus de plus en plus grands.

6 : schizophrénie. L'expérience qu'il a vécue durant le raid a de fortes chances d'avoir convaincu le personnage qu'il fallait plus que jamais combattre les forces du Mythe de Cthulhu. Pourtant, une seconde personnalité, secrète, voit le jour en lui. Il paraît normal à tous ses amis et connaissances, mais commence à chercher en secret des informations sur Cthulhu et les Profonds, afin d'établir un contact. Il devient un adorateur secret du Grand Cthulhu, lui construit un temple dans son sous-sol ou tout autre endroit lui appartenant, où il sacrifie de petits animaux au cours de rites païens abominables. Si personne ne le soigne, il est possible qu'il fasse un jour tomber ses compagnons dans un piège.

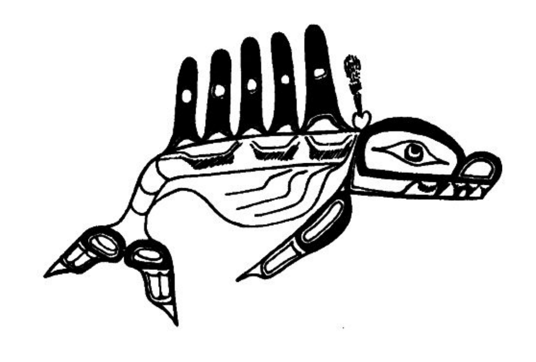


Tableau de bord du Raid

Objectif 1 : l'Ordre Ésotérique de Dagon

PNJ	PV maximum	PV courants	SAN maximum	SAN courante
Capitaine Corso	12	___	45	___
Sergent Grabatowski	11	___	95	___

Personnages secondaires	PV maximum	PV courants	SAN maximum	SAN courante
Caporal Drake	16	___	55	___
Deuxième classe Rondale	16	___	55	___
Deuxième classe Parker	16	___	55	___
Première classe Trimble	16	___	55	___
Deuxième classe Pruitt	16	___	55	___

Autres marines	PV	SAN
9 Deuxième classe	16	55

Objectif 2 : l'hôtel particulier des Marsh

PNJ	PV maximum	PV courants	SAN maximum	SAN courante
Major Maines	15	___	65	___
Agent Ryan	12	___	45	___
Dr Najar	14	___	*NA*	*NA*

Personnages secondaires	PV maximum	PV courants	SAN maximum	SAN courante
Caporal-chef Ditullio	16	___	65	___
Caporal Logan	12	___	60	___
Première classe O'Brien	15	___	55	___
Première classe Williams	14	___	75	___

Pas d'autres marines

Objectif 3 : les tunnels des contrebandiers

Unité Abel, embarcation n° 1

PNJ	PV maximum	PV courants	SAN maximum	SAN courante
Lieutenant Doud	16	___	60	___
Caporal-chef Wold	15	___	65	___
Deuxième classe Anzack	17	___	75	___
Deuxième classe Cooley	17	___	75	___
Caporal Leven	17	___	75	___
Première classe Witzneki	17	___	75	___

Unité Abel, embarcation n° 2

PNJ	PV maximum	PV courants	SAN maximum	SAN courante
Sergent Smeltz	18	___	80	___

Unité Abel, embarcation n° 2 (suite)

Personnages secondaires	PV maximum	PV courants	SAN maximum	SAN courante
Caporal-chef Pollard	17	___	75	___
Deuxième classe Pelkie	17	___	75	___
Caporal Kay	17	___	75	___
Première classe Devore	17	___	75	___
Caporal Mayhew	17	___	75	___

Unité Baker, embarcations n° 3 et 4

Autres marines de l'escouade	Condition courante
12 soldats maudits	___

Objectif 4 : le Récif du Diable

PNJ	PV maximum	PV courants	SAN maximum	SAN courante
Commandant Hearst (*Urania*)	15	___	60	___
Adjudant Henley (*Vigilant*)	15	___	60	___
Premier maître Wallis (*Spectre*)	13	___	65	___

Personnages secondaires	PV maximum	PV courants	SAN maximum	SAN courante
Second maître Chimes	13	___	55	___
Première classe Fulton	13	___	55	___
Deuxième classe Taft	13	___	55	___
Deuxième classe Henson	13	___	55	___

Autres personnages	PV	SAN	Retrait
Urania – 44 marins	13	55	14
Vigilant – 15 marins	13	55	4
Spectre – 15 marins	13	55	4

Objectif 5 : Y'ha-nthlei

PNJ	PV maximum	PV courants	SAN maximum	SAN courante
Commandant Harrow	15	___	85	___
Second maître Peters (Z. Waite)	16	___	0	*NA*

Personnages secondaires	PV maximum	PV courants	SAN maximum	SAN courante
Capitaine Baird	12	___	25	___
Second maître Murphy	11	___	25	___
Second maître Burnes	11	___	50	___
Lieutenant Hyde	15	___	55	___
Second maître Acker	12	___	25	___

Autres personnages	PV	SAN	Retrait
2 officiers	13	55	14
24 matelots	13	50	14

Hybrides et Profonds d'Innsmouth

Hybrides faiblement ou pas armés

	n° 1	n° 2	n° 3	n° 4	n° 5	n° 6	n° 7	n° 8	n° 9	n° 10
FOR	13	8	14	9	13	10	13	17	11	12
CON	12	10	11	9	11	12	13	17	12	14
TAI	14	14	16	11	16	12	14	17	13	12
INT	12	13	11	10	14	13	14	11	15	13
POU	11	10	9	7	11	14	14	10	13	7
DEX	12	9	10	17	11	7	8	13	10	11
APP	5	7	10	6	8	6	10	5	9	9
PV	13	12	14	10	14	12	14	17	13	13
bd	+1D4	-	+1D4	-	+1D4	-	+1D4	+1D6	-	-
Poing	60	65	60	60	70	55	55	60	65	60
Lutte	35	55	35	40	25	40	40	25	25	25
Pied	30	40	30	30	25	35	30	35	25	40
Petit gourdin	25	-	-	30	-	-	25	-	-	40
Gd gourdin	-	35	25	-	30	-	-	-	-	-
Couteau	-	-	40	-	-	-	-	35	-	25

Hybrides lourdement armés

	n° 11	n° 12	n° 13	n° 14	n° 15	n° 16	n° 17	n° 18	n° 19	n° 20
FOR	11	11	14	9	11	11	15	8	9	12
CON	13	12	11	10	10	12	17	10	7	13
TAI	12	13	13	14	12	14	14	13	13	13
INT	11	11	12	13	10	13	13	8	14	11
POU	11	9	8	8	10	9	11	11	15	7
DEX	15	14	9	14	13	12	15	8	9	9
APP	7	9	12	7	5	7	13	9	12	10
PV	13	13	12	12	11	13	16	12	10	13
bd	-	-	+1D4	-	-	+1D4	+1D4	-	-	+1D4
Poing	65	65	60	55	60	65	70	75	50	55
Lutte	30	35	25	35	35	50	35	35	30	35
Pied	30	35	35	25	35	25	40	35	30	30
Pistolet	-	-	-	35	-	-	-	-	35	-
Petit fusil	-	-	-	-	-	-	-	35	-	30
Gd fusil	-	35	-	-	-	-	-	-	-	-
Fusil chasse	35	-	-	-	-	-	35	-	-	-
Gd F. chasse	-	-	-	-	-	30	-	-	-	-
Mousquet	-	-	30	-	40	-	-	-	-	-

Notes

Le terme *bd* signifie bonus aux dommages. *Poing* : Coup de Poing. *Pied* : Coup de Pied. Le *petit gourdin* fait 1D6 points de dommages. Le *grand (Gd) gourdin* 1D8. Le *couteau* (de boucher) 1D6. Le *pistolet* est généralement un revolver de calibre 38. Le *petit fusil* est un fusil non automatique calibre 22 (1D6 +2 points de dommages). Le *grand fusil* est un fusil non automatique calibre 30-06 (2D6 +4 points de dommages). Le *fusil de chasse* est un calibre 20 à deux canons (dommages 2D6/1D6/1D3). Le *grand fusil de chasse* (Gd F.) est un calibre 12 à deux canons (dommages 4D6/2D6/1D6). Le *mousquet* tire une fois tous les six rounds et fait 1D10 points de dommages.

Profonds moyens

	n° 1	n° 2	n° 3	n° 4	n° 5	n° 6	n° 7	n° 8	n° 9	n° 10
FOR	14	22	19	16	20	12	15	12	12	13
CON	13	10	16	10	12	11	12	10	9	11
TAI	18	18	16	23	18	16	10	16	19	15
INT	18	10	11	13	11	14	12	9	9	14
POU	15	4	14	13	11	15	9	12	13	7
DEX	12	11	6	9	10	7	11	15	10	8
PV	16	14	16	17	15	14	11	13	14	13
bd	+1D4	+1D6	+1D6	+1D6	+1D6	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Griffes	30	50	35	30	30	30	30	50	35	30
Sorts	2	-	2	-	-	-	-	-	-	-
Arme	-	30	-	50	-	-	-	-	35	-

	n° 11	n° 12	n° 13	n° 14	n° 15	n° 16	n° 17	n° 18	n° 19	n° 20
FOR	10	12	13	12	18	8	17	17	19	14
CON	11	15	14	11	10	11	11	17	16	7
TAI	14	13	20	16	14	16	20	19	19	20
INT	18	13	10	17	12	13	10	8	9	15
POU	8	8	13	12	9	8	14	10	12	11
DEX	10	10	11	14	10	12	9	12	12	15
PV	13	14	17	14	12	14	16	18	18	14
bd	-	+1D4	+1D6	+1D4	+1D4	-	+1D6	+1D6	+1D6	+1D6
Griffes	30	35	30	40	25	30	35	35	40	40
Sorts	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-
Arme	30	-	40	-	-	-	-	-	-	35

	n° 21	n° 22	n° 23	n° 24	n° 25	n° 26	n° 27	n° 28	n° 29	n° 30
FOR	13	12	11	15	15	14	21	15	16	18
CON	12	12	10	11	12	13	12	10	9	12
TAI	12	13	16	20	18	17	21	22	17	24
INT	16	12	11	13	15	15	10	13	9	16
POU	6	10	10	13	17	9	10	9	10	13
DEX	10	14	9	14	12	11	17	12	11	18
PV	12	13	13	16	15	15	17	16	13	18
bd	+1D4	+1D4	+1D4	+1D6	+1D6	+1D4	+2D6	+1D6	+1D6	+2D6
Griffes	40	40	40	30	40	25	30	30	25	40
Sorts	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Arme	-	-	30	-	35	-	-	-	-	-

Notes

Ils possèdent tous un point d'armure. Leur déplacement est de 8 à terre, 10 dans l'eau. Leur vue coûte 0/1D6 points de Santé Mentale. Le terme *bd* signifie bonus aux dommages. Les sortilèges sont laissés au libre choix du Gardien.

Lorsqu'une arme est indiquée, il peut s'agir, soit d'un épieu, soit d'une des armes étranges décrites dans les sections "l'Ordre Ésotérique de Dagon" ou "les tunnels des contrebandiers" du scénario *Le Raid*.

Fiches des personnages secondaires

Nom ____________________

FOR ___ CON ___ TAI ___ INT ___ POU ___

DEX ___ APP ___ SAN ___ ÉDU ___ PV ___

POINTS DE SANTE MENTALE

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

COMPETENCES

- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___

POINTS DE VIE

Inconscience

Mort -2 -1 0 +1 +2 +3

4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19

POINTS DE MAGIE

Inconscience 0 1 2 3

4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19

Bonus aux dommages : ____ **Chance** ____ **%**

ARMES

Arme	Comp. %	Dommages	Portée	Coups/round

Nom ____________________

FOR ___ CON ___ TAI ___ INT ___ POU ___

DEX ___ APP ___ SAN ___ ÉDU ___ PV ___

POINTS DE SANTE MENTALE

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

COMPETENCES

- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___

POINTS DE VIE

Inconscience

Mort -2 -1 0 +1 +2 +3

4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19

POINTS DE MAGIE

Inconscience 0 1 2 3

4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19

Bonus aux dommages : ____ **Chance** ____ **%**

ARMES

Arme	Comp. %	Dommages	Portée	Coups/round

Nom ____________________

FOR ___ CON ___ TAI ___ INT ___ POU ___

DEX ___ APP ___ SAN ___ ÉDU ___ PV ___

POINTS DE SANTE MENTALE

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

COMPETENCES

- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___
- ❑ .... ___

POINTS DE VIE

Inconscience

Mort -2 -1 0 +1 +2 +3

4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19

POINTS DE MAGIE

Inconscience 0 1 2 3

4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19

Bonus aux dommages : ____ **Chance** ____ **%**

ARMES

Arme	Comp. %	Dommages	Portée	Coups/round

Germes d'horreur pour des aventures à Innsmouth

Les gens changent

Ce scénario démarre comme une histoire policière classique. Une jeune femme, Jennifer Longstreet, prend contact avec un des investigateurs – de préférence un détective privé – pour qu'il retrouve son fiancé, Adam Wilkes. Celui-ci, dont le père est un banquier réputé de Boston, a disparu depuis quelques semaines. Jennifer pense que la famille d'Adam en sait plus sur le sujet qu'elle ne veut bien le dire.

Si les personnages se rendent à la vaste propriété de banlieue de la famille Wilkes, fabuleusement riche, ils se rendent compte que le père du jeune homme, Ethan Wilkes, n'apprécie pas du tout leur intrusion dans sa vie privée. Il leur dit néanmoins la vérité : il ne sait pas où est son fils et pense que sa disparition n'est ni plus ni moins qu'un moyen de se débarrasser d'une petite amie qui ne l'intéresse plus. "Les gens changent. Il est évident qu'Adam n'aime plus cette jeune personne."

La mère d'Adam, Margaret, une mondaine très maîtresse d'elle-même, en veut encore plus que son mari à la jeune femme de se mêler de leurs affaires, d'autant qu'elle la soupçonne de n'en vouloir qu'à leur argent. (Une enquête rapide sur son passé montre que Margaret elle-même, qui était autrefois une chanteuse de cabaret, est devenue riche grâce à son époux). Elle feint de ne pas savoir où se trouve son fils, alors qu'elle connaît la vérité.

Adam est l'enfant adultère de Margaret et de Vic Martin, un de ses anciens amants, rencontré juste avant son mariage. Ils continuèrent à se voir par la suite. Avant de la quitter, Vic lui donna une poignée d'étranges pierres à remettre à son fils "au moment venu. Il saura quoi en faire". Vic n'était qu'un voyou d'Innsmouth, un hybride à moitié humain (Margaret ne le savait pas), et en ce moment, le pauvre Adam est en train de se transformer en Profond.

Sa métamorphose le fait souffrir physiquement et mentalement, aussi s'est-il plongé dans l'alcool et la drogue pour la supporter. Il se terre à Innsmouth, dans le minable hôtel Gilman, où il a été attiré par des rêves de Profonds. Il sait effectivement à quoi servent les pierres que sa mère a toujours en sa possession (elles permettent d'Invoquer des Profonds). Rudy Merritt, le chauffeur des Wilkes, lui fournit régulièrement de la nourriture, de l'argent, de l'alcool, de la drogue et tout ce dont il peut avoir besoin. Les investigateurs peuvent le filer jusqu'à la cachette du jeune homme. Sa mère va voir Adam de temps en temps, mais rarement. Les habitants d'Innsmouth, quant à eux, rôdent autour de lui afin de protéger le "sang neuf".

Ethan Wilkes risque d'appeler la police pour empêcher les personnages de s'occuper de ses affaires. Il est également possible que Margaret reprenne contact avec des anciennes relations douteuses, payant quelques gredins pour rosser ou menacer les investigateurs afin que ses fautes passées ne soient pas dévoilées. Elle fait alterner les phases de menace et de passage à tabac avec les tentatives de corruption et de séduction. Elle finit par rendre visite à son fils, munie des pierres, dans l'espoir de revoir grâce à elles Vic Martin. On peut envisager que son mari découvre sa trahison.

Adam est définitivement perdu pour Jennifer. Il ne quittera pas l'hôtel de son plein gré, à moins de faire usage des pierres, appelant plusieurs Profonds qui l'emporteront à Y'ha-nthlei. Vic Martin sera l'un d'eux et sa rencontre avec Margaret (qui ne s'attend pas à cela) sera fort bizarre. Si Ethan retrouve "son" fils, il est capable de le tuer pour soulager ses souffrances. Le Gardien peut également imaginer que Jennifer découvre avec horreur ce qu'est devenu son ancien fiancé. N'importe lequel de ces personnages risque de s'attirer la colère des policiers ou d'autres hybrides d'Innsmouth. Quant à Adam, s'il n'est pas abattu par un de ses parents ou sa petite amie, il rejoindra la mer pour achever sa transformation en Profond.

Un amour de frère

Jubal Pierce est un garçon de huit ans qui possède un secret. C'est un orphelin dont les parents se sont tués dans un accident de voiture et qui vient d'être admis dans une des écoles d'Arkham après avoir déménagé d'Innsmouth. Officiellement, le véhicule de ses parents a dérapé au bout d'un quai de la ville maudite. Cependant, on murmure de-ci de-là que ce n'était pas un accident. La rumeur affirme que Shep Pierce et sa femme Ruth, fous de remords après la noyade de leur fils aîné, survenue deux ans auparavant, se seraient délibérément noyés avec leur Ford T. On n'a jamais retrouvé leurs corps. Jubal habite désormais à Arkham, chez des cousins éloignés.

Un jour, il se bat avec un autre garçon, Rupert Whipplethorp, qu'il veut forcer à libérer une grenouille que ce dernier a amenée à l'école dans un bocal. Jubal, ayant le dessous dans la bagarre, jure que son grand frère le vengera. Plusieurs autres enfants l'entendent et se moquent de lui : ils savent bien qu'Owen Pierce est passé de vie à trépas.

Cependant, le lendemain, le jeune Whipplethorp est retrouvé mort, flottant sur le Miskatonic, à la fois noyé, étranglé et battu à mort. Des morceaux de tiges de nénuphar, provenant des rives du ruisseau Hangman, sont accrochées à ses vêtements. La police pense qu'il s'agit d'un meurtre.

S'ils ont vent de l'affaire (par exemple en assistant à la bagarre ou en découvrant le cadavre), les investigateurs peuvent être tentés d'éclaircir le mystère. A Innsmouth, la vieille maison des Pierce n'est pas difficile à dénicher pour qui en a obtenu l'adresse d'une façon ou d'une autre. Située dans le quartier des taudis de la rive nord, ce n'est qu'une masure humide et pourrissante. Son sous-sol, inondé, est envahi par les grenouilles et autres amphibiens.

D'après les journaux, le fils aîné des Pierce s'est noyé il y a deux ans. Les personnages ne trouvent dans la demeure aucun indice de la présence de deux garçonnets : il n'y existe qu'une seule chambre d'enfant, de toute évidence celle de Jubal. Les voisins, peu nombreux sont des gens taciturnes, visiblement des dégénérés, qui répugnent à parler aux étrangers.

En fait, Owen Pierce, le frère aîné de Jubal, est désormais un Profond. Chaque fois que son cadet l'appelle depuis les berges marécageuses du ruisseau Hangman (un endroit où il aime jouer), la Chose Owen le rejoint. Si Jubal le lui demande, la Chose Owen tue. Le jeune Whipplethorp est sa dernière victime. Si les investigateurs s'occupent un peu trop de l'orphelin, ils risquent d'être les suivantes.

Un vieillard vraiment abominable

Un bateau de pêche de Gloucester disparaît en mer sans laisser de traces. Puis un deuxième navire est porté disparu avec tout son équipage. Ensuite, c'est au tour d'un garçon de course avec sa bicyclette et d'un car entier d'étudiants de l'Université du Miskatonic. Tous ces événements se déroulent à quelques kilomètres d'Innsmouth, ce qui incite les investigateurs à aller enquêter dans cette obscure cité de Nouvelle-Angleterre.

Ses habitants ne sont certes pas renommés pour leurs facultés de communication, mais à force de persévérance, les personnages finissent par entendre parler de Kirkpatrick Deuteronomy Crane, un vieil homme qui vit dans une épave crasseuse flottant non loin de Boynton Beach. Même les gens d'Innsmouth semblent en avoir un peu peur. Bien qu'il vive seul, on perçoit souvent des lumières et des voix étranges derrière ses volets fermés.

De la même façon que son "compatriote" de Kingsport, ce Vieillard Vraiment Abominable collectionne les gens, emprisonnés dans des bouteilles. Au cœur de la nuit, il leur fredonne des refrains bizarres dans un langage de sorciers. Il ne se contente d'ailleurs pas de collectionner ainsi des âmes, il lui faut aussi des bateaux, des automobiles, des bicyclettes, qu'il réduit magiquement à une taille minuscule et conserve dans des

bouteilles de verre épais de couleur verte. Si d'aventure une de ces bouteilles est brisée, il se produit une sorte d'explosion et ce qui se trouvait à l'intérieur reprend sa taille normale. L'une d'elles contient un grand Profond furieux d'avoir été emprisonné et affamé. Il attend impatiemment d'être libéré – par chance, par accident ou par un étranger trop curieux.

"Apportez-moi le Courrier d'Innsmouth..."

Après une ou deux aventures à Innsmouth, quelqu'un contacte les investigateurs et leur propose une somme très respectable en échange de la collection complète du quotidien depuis longtemps défunt, le *Courrier d'Innsmouth*. S'ils connaissent le Dr Armitage, c'est peut-être lui qui souhaite employer leur expérience et leurs compétences spécifiques pour résoudre ce problème délicat. A moins que ce ne soit le Dr Wallace de l'église Asbury M.E. d'Arkham, s'ils l'ont déjà rencontré, qui désire compléter sa propre collection.

Quel que soit leur commanditaire, la tâche est difficile. Il est clair que le meilleur endroit pour commencer à chercher est la ville d'Innsmouth elle-même, mais les habitants sont peu coopératifs. En réalité, ils essaient de contrecarrer de telles recherches, pour éviter que des étrangers apprennent les secrets de leur cité. Comme à leur habitude quand ils sont confrontés à des gens trop curieux, les autorités et les autres hybrides d'Innsmouth se montrent de plus en plus menaçants afin d'empêcher les investigateurs de trouver ces journaux.

Il en existe justement une collection complète dans la maison abandonnée de l'ancien rédacteur en chef du *Courrier*, John Lawrence (voir 205). Cet ensemble contient, en outre, l'unique exemplaire intact du dernier numéro, qui relate l'arrestation d'Obed et de ses disciples. Il est possible qu'il existe ailleurs d'autres séries, plus ou moins complètes : ceci est laissé à l'appréciation du Gardien. Quoi qu'il en soit, rassembler un grand nombre de collections partielles pour en obtenir une complète devrait se révéler difficile et long, les hybrides devenant de plus en plus agressifs envers les personnages, lesquels persistent à fouiner autour de leur ville.

Pourchasser Oncle Moses

Un couple d'Innsmouth, Solomon et Saphronia Fiske, contacte les investigateurs. Tous deux sont affolés. Leur oncle Moses est sorti le soir pour promener les chiens sur la plage, il y a deux jours, et on ne l'a plus revu. Les chiens sont revenus tout seuls. Solomon, parti à la recherche de Moses, a découvert des traces de sang sur le sable ainsi qu'une douille de cartouche de carabine. La police locale refuse de considérer cette absence comme une disparition. C'est pourquoi les Fiske font appel aux personnages. Saphronia, en particulier, plaide leur cause avec insistance auprès des investigateurs de sexe masculin. Les Fiske n'ont aucune photographie de Moses, mais ils confient aux enquêteurs la douille, manifestement issue d'un fusil de chasse. Par ailleurs, la réussite d'un jet d'Idée fait noter qu'il n'y a pas trace de chiens autour de leur demeure.

Les curieux vont probablement questionner les occupants des maisons les plus proches de l'endroit où Solomon a trouvé les traces de sang. L'un d'eux se souvient d'avoir entendu une sorte de "bang", comme un coup de feu, un autre d'avoir vu un homme charger quelque chose dans une camionnette verte avant de partir à son volant. Un jet de *Suivre une Piste* réussi permet d'en retrouver les traces de pneu. S'ils enquêtent un peu partout en ville, les personnages tombent sur d'autres gens qui se souviennent du véhicule et affirment l'avoir vu garé devant l'hôtel Gilman.

Le réceptionniste se rappelle le conducteur, un étranger qui n'est resté qu'une seule nuit. Sur le registre est inscrit le nom de Fred Allen, et une adresse à Arkham qui s'avère fausse. L'employé du Gilman House raconte également que l'homme était très contrarié parce qu'on avait volé sa valise pendant la nuit. Ses yeux brillent d'un éclat particulier qui donne à penser qu'il connaît peut-être l'auteur du larcin. Si les investigateurs le soudoient, il leur révèle que ces derniers jours, un dénommé Bunker Daniels a dépensé beaucoup d'argent à la quincaillerie Waite et à l'épicerie First National.

C'est effectivement Bunker qui a dérobé la valise. Si on le maltraite un peu, il la rend. Elle ne contient plus d'argent, mais le nom et l'adresse de son propriétaire figurent à l'intérieur : il s'agit d'un certain William Fletcher, des environs de Springfield, Massachusetts. L'examen du bagage indique que l'individu est un grand voyageur : on y trouve des brochures venant d'hôtels d'Angleterre, d'Australie, d'Égypte et d'autres pays encore.

L'adresse est celle d'une grande demeure, située à quelques kilomètres de Springfield. Elle est entourée d'une clôture de bonne hauteur, au portail fermé. Une pancarte signale que tout intrus se verra tirer dessus. Plusieurs gros chiens laissés en liberté dans la propriété aboient à l'approche des personnages. Tout investigateur qui tente malgré tout d'y pénétrer est la cible de coups de feu tirés depuis la maison. Fletcher dispose d'un grand nombre de fusils et de revolvers et n'a aucun scrupule à s'en servir. Soit les visiteurs hurlent suffisamment fort et réussissent à négocier une trêve, soit ils sont obligés de le tuer. Il est un peu dérangé, et il est difficile de s'entendre avec lui.

L'intérieur de sa maison est sombre et empeste le renfermé. Il y a là de nombreux trophées : lions, tigres, ours, buffles, rhinocéros, cougouars et même la dépouille d'un tigre de Tasmanie, toute mitée. A la place d'honneur se trouve un nouveau spécimen, fraîchement monté, qui sent encore la mer : c'est la tête d'une créature mi-homme mi-poisson, dont les traits d'amphibien et les yeux protubérants possèdent un étrange air de famille avec Saphronia Fiske. Il s'agit de l'oncle Moses, qui était en réalité un Profond.

Malgré tous ses voyages dans des contrées lointaines et singulières, Fletcher n'avait jamais encore tué une telle proie.

Confiture de Profond

Biddy est Une adorable vieille dame qui vit dans une petite maison délabrée et tout en désordre, un peu à l'extérieur d'Innsmouth, face à la mer. Elle a la réputation d'être une sorcière. Les paysans voisins, ainsi que les citadins qui n'ont pas pactisé avec les Profonds, viennent la voir quand ils ont certains problèmes comme la stérilité, une grossesse non désirée ou une douleur persistante.

Elle se fait payer en nature, produits de la ferme ou services divers, se montrant (de même que ses clients) extrêmement stricte sur les termes de l'échange. En fait, elle acquiert une emprise magique sur quiconque n'a pas rempli sa part du marché – elle est forcée de tenir cette "comptabilité" affreuse à jour, sinon, le Diable viendra la chercher.

Elle a pour animaux familiers un cochon et un jeune coq aux pattes écailleuses, qu'elle emploie pour contaminer le bétail des fermiers qui la essaient de la rouler ou de lui nuire. Si elle est vraiment en colère, elle peut même ensorceler les vaches pour qu'elles se noient toutes seules.

Biddy passe le plus clair de son temps à vaquer à ses petites affaires autour de sa maison et sur la plage, où elle récolte le varech pour en extraire les grains d'or qu'il contient. Elle ramasse des puces de mer afin d'en tirer un nappage croustillant pour ses pâtés aux maquereaux et aux noix de pékan.

Il y a toujours quelque chose de répugnant qui bouillonne dans sa marmite. Toute sa maison exhale une odeur marine fétide. Elle ne concocte cependant sa spécialité, la confiture de Profonds, qu'en de rares occasions. Il lui faut en effet des écailles et de la bile de ces créatures fraîche. Le résultat, une gelée verte, épicée, rend ses consommateurs amoureux fous de l'océan. Les investigateurs peuvent rencontrer Biddy alors qu'elle vient chercher des ingrédients sur le cadavre d'un Profond qu'ils ont tué.

Cette vieille femme, douce quoique singulière, est en conflit avec certaines personnes d'Innsmouth, soit qu'elles n'aient pas respecté un marché, soit que Biddy elle-même ait tout simplement le sentiment qu'il n'est pas normal que les gens de la ville se métamorphosent en créatures marines, d'autant plus qu'ils sont ainsi susceptibles de finir dans sa confiture. Elle est assez rusée pour ne pas offenser plus puissant qu'elle et ne s'en prend qu'à des gens du coin.

Un de ses ennemis, qui n'a pas le courage de l'attaquer directement, enrôle les personnages et se pose en victime, la présentant comme l'agresseur. Au Gardien d'imaginer de qui il s'agit et quel est l'objet de la querelle avant de commencer à jouer. Selon la manière dont ils traitent le problème, les investigateurs peuvent se retrouver dans de sales draps ou, au contraire, gagner une alliée puissante.

On voit quelquefois la vieille femme en l'étrange compagnie d'un jeune homme placide, mou, très pâle de peau,

ou bien d'un autre, impatient, doté d'un tempérament de feu et d'une peau sombre. Tous deux portent des vêtements bizarres, de coupe très démodée. La rumeur dit que ce sont des anciens amants à elle, du temps lointain où elle était jeune, et qu'elle les a gardés auprès d'elle comme "animaux familiers". Ils vont parfois en ville pour traiter une affaire, marchander, menacer ou convoquer quelqu'un. Les habitants se taisent quand ils passent auprès d'eux.

BIDDY LA SORCIERE

FOR 13 CON 18 TAI 11 INT 19 POU 19
DEX 17 APP 6 ÉDU 10 SAN 0 PV 15

Compétences : Concocter le Breuvage de la Mer 85 %, Cuisiner le Varech 60 %, Faire des Confitures 76 %, Faire le Café 15 %, Faire un Gâteau 80 %, Marchander 90 %, Mélanger les Recettes de Cuisine 50 %.

Sortilèges : Concocter le Breuvage de la Mer, Contacter Nodens, Créer un Familier.

Elle connaît beaucoup d'autres sorts traditionnels de sorcière, y compris ceux permettant de fabriquer des philtres d'amour et de désir charnel, des onguents d'invisibilité ou d'invulnérabilité. Elle a aussi des Points de Magie supplémentaires stockés dans divers objets en apparence inoffensifs et anodins. Le Breuvage de la Mer est une potion magique qui permet à qui le boit de respirer dans l'eau de mer au lieu de l'air, le protège des dommages dus à la pression et ajoute 25 % à sa compétence *Nager*. Ses effets cessent immédiatement dès que le bénéficiaire se remet à respirer dans l'air.

Les deux familiers de Biddy, décrits ci-dessous, dégagent une odeur vraiment nauséabonde.

PIMPLE LE COCHON

FOR 15 CON 13 TAI 15 INT 15 POU 12
DEX 10 Déplacement 9 PV 15

Compétences : Adorer un Étranger 65 %, Irradier le Contentement 100 %, Dormir 95 %, S'empiffrer de Nourriture 100 %.

C'est un cochon blanc, obèse et amical. Son groin et ses pattes sont parsemés de dégoûtantes cloques suintantes de pus. Un jet réussi de *Médecine* identifie sa maladie comme étant la fièvre aphteuse, une affection grave et très contagieuse. Prévenues, les autorités sanitaires locales se montrent bizarrement peu empressées d'agir. En fait, l'animal ne transmet la maladie que si Biddy le veut bien.

LE COQ À ÉCAILLES

FOR 5 CON 19 TAI 3 INT 12 POU 13
DEX 18 Déplacement 7 PV 12

Compétences : Dénicher l'Endroit Idéal pour Prendre un Bain de Soleil 45 %, Irradier la Malice 100 %, Suivre une Piste 75 %.

Ce coq est peut-être simplement un poulet avec des pattes un peu spéciales, mais on peut également penser à un Cockatrix. Ses pattes sont écailleuses comme celles d'un lézard, ses yeux ont un éclat reptilien. Il adore se dorer au soleil, se présentant alors comme un tas aplati de plumes en désordre, d'un noir d'encre. Si les investigateurs essaient de faire du mal à sa maîtresse, ce volatile sinistre se met à les suivre partout, jusqu'à hanter leurs rêves, dans lesquels son regard les transforme en pierre.

Lui aussi est malade : il est atteint de la gale des volailles, une affection en principe aussi grave et aussi contagieuse que la fièvre aphteuse. Pourtant, à l'instar de Pimple, il semble épargné par les effets théoriques de la maladie. Il n'est pas contagieux tant que Biddy ne l'a pas décidé.

Le savant

Au cours d'une enquête, les investigateurs tombent sur un vieux journal, celui de la famille Martin d'Innsmouth. Il relate l'histoire du capitaine John Frederick Martin. Vers 1830, ce dernier a découvert les ruines d'une antique construction en pierre, rejetées par l'océan sur un rivage à proximité du Cap Horn, et les a rapportées à Innsmouth. Mais il est mort d'une forte fièvre avant de pouvoir reconstruire son étrange trésor archéologique. Les blocs sont restés tels quels, dans l'entrepôt de la famille, à ramasser la poussière. Peu après, les Martin ont fait faillite et les vestiges ont été oubliés.

Les personnages, en visitant Innsmouth, tombent sur un entrepôt à peu près intact, près du port. A l'intérieur, des blocs, posés en désordre, répondant exactement à la description brossée dans le journal. La réussite d'un jet de *Mythe de Cthulhu* permet d'identifier les signes gravés sur certaines pierres comme appartenant au langage des Choses Très Anciennes. Celle d'un autre jet de *Mythe de Cthulhu* (ou d'un jet d'Idée), de rassembler les blocs qui composent alors une arche de forme pentagonale. Juste avant qu'elle ne soit achevée, un troisième jet réussi de *Mythe de Cthulhu* ou la connaissance du sortilège Création de Portail, fait reconnaître la structure comme une sorte de Portail magique. Une fois complètement reconstruit, celui-ci s'active automatiquement, aspirant 1D10 Points de Magie à toutes les personnes présentes.

Il s'agit, en réalité, d'une expérience scientifique sur le temps, lancée des millions d'années auparavant par un savant de la race des Choses Très Anciennes. Il comptait sur le fait que son Portail serait découvert et activé, un jour, dans un futur très lointain. Il avait l'intention de le traverser pour venir étudier le lieu et l'époque sur lesquels il donnerait accès.

Et c'est exactement ce qui se produit. La créature arrive à Innsmouth (ou bien là où les investigateurs ont remonté le Portail). Elle s'éloigne en se dandinant des personnages, sans leur faire de mal, car elle leur est quelque peu reconnaissante d'avoir déclenché son mécanisme. Elle commence alors à étudier son environnement. Si d'aventure elle est agressée, elle se défend avec un des objets qu'elle a apportés avec elle, d'un niveau technique absolument fantastique. Quoi qu'il en soit, son emploi du temps prévoit l'étude de l'anatomie (c'est-à-dire la dissection) de toutes les formes de vie disponibles, celle de l'histoire, de la technologie locale et plus généralement de tout ce qui diffère de son époque. Le fait qu'elle retourne ou non chez elle et, le cas échéant, le moment où elle le fait, restent à la discrétion du Gardien.

Pendant ce temps, le Portail Temporel est toujours activé. Il est assez chargé en Points de Magie pour que les personnages puissent l'utiliser sans danger. Malheureusement, il conduit à une cité de Choses Très Anciennes, à une époque préhistorique ! Les détails de cet endroit sont laissés à l'imagination du Gardien : des dinosaures ? des Choses Très Anciennes ? pire encore ? Et si par hasard le savant décidait de rentrer chez lui alors que les investigateurs sont encore en train d'explorer son époque ? Quoi qu'il en soit, la perte de Santé Mentale due à l'usage du Portail est de 1D3/1D10 points, et la vue des créatures extravagantes qui vivent de l'autre côté risque de l'aggraver.

Un sujet d'étude

On suppose dans Cet épisode que les personnages se sont liés d'amitié avec Luther Bloom (voir 608) qui, après avoir eu l'occasion d'échanger avec eux quelques réflexions sur l'occultisme, leur fait une proposition. Si les investigateurs l'aident à s'emparer d'un Profond, mort ou vif, il l'étudiera dans l'espoir de découvrir quelque chose qu'ils pourraient utiliser dans leur lutte contre ces horreurs marines.

Il connaît un endroit où l'on peut assez facilement faire venir des Profonds : Fish-Head Rock, près du hameau de Boynton Beach (voir 1009). Il suggère à ses nouveaux alliés de s'y rendre et de toucher la pierre en pataugeant dans l'eau, puis de se poster en embuscade et d'essayer de capturer en douceur les créatures qui ne manqueront pas d'apparaître. Il est sûr qu'il en viendra car lui-même, dans le passé, a tenté l'expérience puis s'est dissimulé pour observer le résultat. Il accompagne ses amis, mais ne participe pas au combat.

Un groupe de 2D3 Profonds répond à l'appel. Dès que la bataille commence, ils tentent de fuir, sauf s'ils sont plus nombreux que leurs adversaires et qu'ils peuvent engager le combat au contact. Les investigateurs seront en grand danger si une des créatures s'échappe – l'Ordre Ésotérique est capable de mettre la ville à feu et à sang pour les retrouver. Quant à la vie de Bloom, elle ne vaudra pas plus cher, compte tenu de son rôle dans l'affaire. D'ailleurs, même si les personnages réussissent à massacrer tous les Profonds ainsi invoqués, les habitants de Y'ha-nthlei et les hybrides auront des soupçons et enquêteront sur ce qui s'est passé à Fish-Head Rock. Le Gardien sera seul juge de l'efficacité de leurs efforts. Pendant ce temps, le docteur Bloom disséquera paisiblement son spécimen, à condition bien sûr que ses compagnons aient pu ramener le cadavre en ville sans encombres.

Il fendra la peau écailleuse, détachera les muscles à coups de scalpel, évacuera le sang par plusieurs artères, enlèvera tranquillement des organes puants et dégoulinants de sang, etc. Assister à cette scène macabre coûtera 1/1D6 points de Santé Mentale, en voir seulement le résultat final 1/1D4. A côté de sa table de dissection, Bloom aura posé des livres ouverts, portant sur l'anatomie et la zoologie. Quiconque s'y intéressera et réussira un jet de *Biologie* perdra 0/1D2 points de Santé Mentale en comprenant combien la créature est proche, anatomiquement, de l'humain... comme si les deux races descendaient d'un ancêtre commun ! Cette découverte lui fera gagner 1 point en *Mythe de Cthulhu*.

Les différentes études auxquelles Bloom a l'intention de se livrer vont certainement prendre un temps assez long, que les hybrides emploieront à chercher à comprendre ce qui est arrivé à Fish-Head Rock. Bloom confirmera que l'Homme et le profond sont des cousins peu éloignés, se ressemblant par beaucoup d'aspects. Par contre, il ne découvrira rien qui puisse être utilisé comme une arme miracle contre les créatures marines. Il prendra des notes sur tout. Leur lecture confirme ses théories, coûte 1D3 points de Santé Mentale et fait gagner 2 points en *Mythe de Cthulhu*. Ceux qui ne savaient pas encore que les Profonds et les êtres humains peuvent avoir des enfants ensemble en seront désormais conscients.

Les hybrides vont-ils découvrir les activités de Bloom ? Que fera ce dernier de ses découvertes ? Poursuivra-t-il ses recherches ? Se lancera-t-il plutôt dans des expériences d'une autre sorte ?

Des rêves des abysses

Les investigateurs s'étant rendus indésirables dans la ville maudite (par exemple, après le scénario *L'Évasion d'Innsmouth*), les Profonds décident de se venger. L'Ordre Ésotérique de Dagon rassemble quelques objets personnels qu'ils ont laissés derrière eux (cheveux, sang, boîtes vides, vêtements, etc.) et, en dépit de la distance, ses grands prêtres parviennent à jeter sur eux le sortilège Envoyer des Rêves.

Les personnages sont alors entraînés dans une série de songes au cours desquels ils se rendent successivement à Innsmouth, au Récif du Diable et, enfin, à Y'ha-nthlei elle-même. Dans leurs rêves, ils se voient affligés progressivement du *Masque d'Innsmouth* et ils deviennent capables de vivre sous l'eau (y compris vision, ouïe, nage, etc.). Ils ont même la possibilité d'explorer la cité des abysses, à la végétation luxuriante. D'autres étrangers ayant eux aussi fortement déplu aux Profonds, comme par exemple l'agent fédéral Lucas Mackey, peuvent figurer dans ces songes.

A l'instar de ceux susciter par le sortilège Envoyer des Rêves, dont ils constituent une variation, ces songes provoquent des pertes de Santé Mentale, mais celles-ci sont réduites à 10 % de ce qu'elles devraient être normalement. Le Gardien note leurs coûts au fur et à mesure, d'une façon classique, mais quand le rêve prend fin, il en divise le total par dix (en arrondissant à l'entier inférieur) pour obtenir la véritable diminution de Santé Mentale. Les personnages qui trouvent la mort dans une de ces visions oniriques perdent 1D6 points de Santé Mentale mais reprennent l'expérience dans le songe suivant.

Pendant que les investigateurs sont prisonniers de leur sommeil, les Profonds utilisent les objets personnels rassemblés comme des "boussoles" magiques. Ils envoient des hybrides et des humains à leur service à la recherche des corps endormis de leurs ennemis pour les assassiner. Ces derniers doivent donc trouver un moyen d'échapper non seulement aux songes de Y'ha-nthlei mais aussi à leurs poursuivants.

Les rêves peuvent être au nombre de trois ou quatre. Le premier consiste en un voyage onirique à Innsmouth et au Récif du Diable. Les tueurs dans le monde réel sont encore loin.

Le deuxième fait vivre aux personnages leur descente dans les abysses et leurs premiers contacts avec Y'ha-nthlei. Pendant ce temps, les tueurs se rapprochent et atteignent la ville où vivent leurs proies. Ils y provoquent quelques incidents qui peuvent mettre la puce à l'oreille des rêveurs.

Les troisième et quatrième rêves consistent en des explorations plus poussées et plus dangereuses de Y'ha-nthlei, dans lesquelles les habitants de la cité sous-marine se mobilisent progressivement pour affronter les intrus. Les tueurs trouvent probablement les demeures des personnages pendant le troisième songe et se font éventuellement remarquer par des voisins. Ils peuvent même essayer d'éliminer un ou deux investigateurs endormis. Le quatrième rêve est forcément le dernier, au cours duquel toutes les cibles encore épargnées subissent une tentative d'assassinat. En cas d'échec, l'Ordre Ésotérique cesse malgré tout d'empoisonner les rêves de ses ennemis, estimant qu'ils ont eu suffisamment peur pour se tenir à l'écart dans l'avenir.

Cette aventure donne aux investigateurs l'occasion de visiter la cité des Profonds, mais aussi de rencontrer Lucas Mackey et de s'allier à lui. Ce qui constitue alors une bonne introduction au *Raid sur Innsmouth*.

S'enfuir de Y'ha-nthlei

Les profonds, désireux de se venger de personnages trop curieux, peuvent également capturer les fauteurs de troubles et/ou leurs proches, amis, employeurs, relations, etc. Les prisonniers sont conduits à Y'ha-nthlei, l'effrayante cité des monstres, tapie au fond de l'océan. On les enferme en compagnie d'hybrides fous en pleine métamorphose.

On ne leur laisse que leurs vêtements. On ne les nourrit que de poisson. Leur "geôlier" est un Profond. Ils sont frappés et maltraités par les hybrides déments. Et le pire est qu'à travers les fenêtres de leurs cellules, ils n'aperçoivent que le paysage insensé et terrifiant des noires abysses.

Ce scénario peut être joué de deux façons : soit les investigateurs tentent de secourir des connaissances retenues prisonnières à Y'ha-nthlei, soit ils essaient eux-mêmes de s'en échapper. Le Gardien est invité à utiliser l'entrée 1012 du *Guide d'Innsmouth et de ses environs* (page 59) pour créer les poches d'air dans lesquelles sont enfermés les malheureux, tout en se sentant libre d'extrapoler à partir de cette base. Cette aventure peut même se dérouler parallèlement au scénario *Le Raid sur Innsmouth*, si par exemple les personnages doivent fuir la cité ou en libérer des captifs avant qu'elle ne tombe sous les torpilles du sous-marin.

Innsmouth après sa chute : "C'est un scandale !"

Tels sont les mots que lance Lawrence Dappledown, sénateur démocrate du Massachusetts, dans les jours qui suivent le raid organisé par le Département du Trésor. Ce jeune parlementaire, fraîchement élu pour la première fois, a mal supporté l'intrusion stupéfiante des autorités fédérales dans son district. Doté d'une forte personnalité et voulant se faire un nom, il se met à faire grand bruit autour de cette affaire. Tandis que plusieurs associations caritatives et de défense des citoyens ont accepté de garder le silence après la visite de représentants du gouvernement, Dappledown refuse de se taire. Moins d'une semaine après la fin de l'opération, il inspecte personnellement la ville, suivi par des reporters travaillant pour les pires des journaux à sensation (il peut d'ailleurs s'y trouver un ou deux investigateurs). Il exhibe sans attendre deux misérables orphelins, hybrides aux grands yeux, oubliés dans la confusion du raid. "Où sont leurs parents ?" demande-t-il avec colère.

Les agents fédéraux tentent désespérément de le calmer, mais il n'en a cure. Les chefs du parti démocrate le pressent fortement d'abandonner toute l'affaire, en vain. Petit à petit, des informations sur les endroits où sont retenus certains des prisonniers filtrent jusqu'à son bureau. Il commence à faire les gros titres des journaux en exigeant que toute la lumière soit faite sur ce qui s'est passé à Innsmouth, en particulier sur les "crimes" qui y auraient été commis. Les contacts haut placés des personnages expriment leur anxiété grandissante devant cette situation et se demandent ce qu'ils pourraient bien faire pour apaiser le sénateur.

Celui-ci n'est pas un hybride et n'a aucune relation directe avec Innsmouth. C'est simplement un politicien ambitieux qui a trouvé une cause à défendre, ce qui est peut-être pire. Par contre, un de ses conseillers est, *lui*, lié à la ville maudite. C'est cet hybride qui, travaillant secrètement avec les Profonds survivants, entretient l'excitation de Dappledown en lui fournissant divers renseignements. Les créatures espèrent ainsi mettre le gouvernement dans un embarras tel qu'il ne puisse renouveler une opération aussi radicale. En outre, elles pensent que le ralliement à la cause d'Innsmouth du sénateur permettra la reconstruction économique et politique de la cité qui guérira complètement de ses blessures.

Dans les semaines qui suivent, la croisade s'intensifie et d'autres voix se joignent à celle de Dappledown. Finalement, le gouvernement sera obligé de "restructurer" le Département du Trésor, de démanteler la cellule militaire qui a organisé le raid et de détruire toutes les preuves de son implication dans cette affaire... à moins que les investigateurs ne réussissent à convaincre le sénateur qu'il est manipulé. Son conseiller hybride lui a dissimulé son passé, et si des preuves indubitables en sont apportées à Dappeldown, il s'incline. Il annonce alors publiquement que tout va bien et qu'après tout, le gouvernement a fait ce qu'il fallait. Ceci à condition, bien entendu, d'obtenir en privé l'assurance du Département du Trésor et autres instances gouvernementales qu'ils le soutiendront dans l'avenir.

Si au contraire on le laisse continuer sur sa lancée, des subventions commencent à parvenir à Innsmouth. La ville se reconstruit lentement. Pendant la grande dépression, une petite armée de travailleurs de la *WPA* aide la cité à se remettre sur pied. Au milieu des années 1930-1940, c'est redevenu une petite communauté florissante.

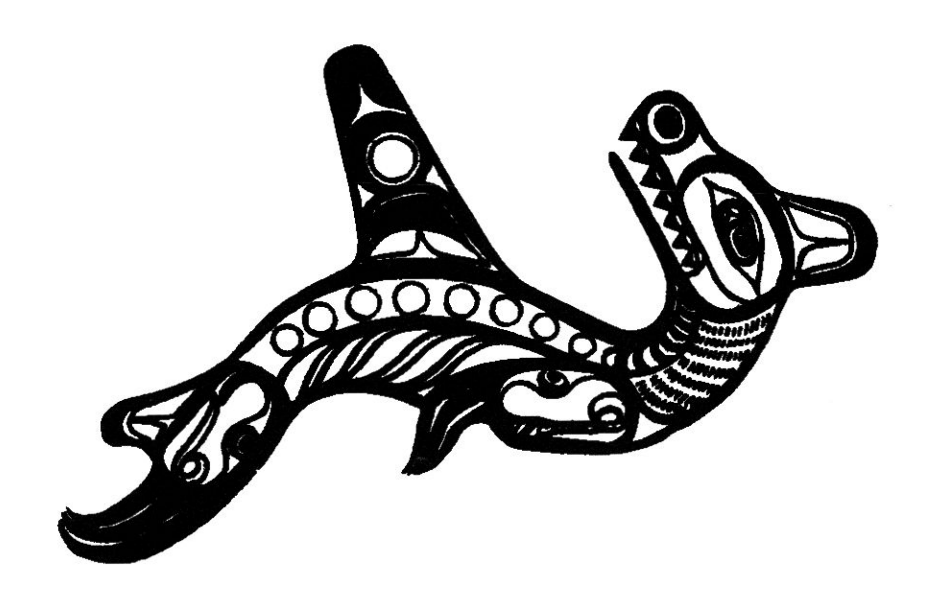
Innsmouth après sa chute : la filière secrète et "l'Ordre Nouveau"

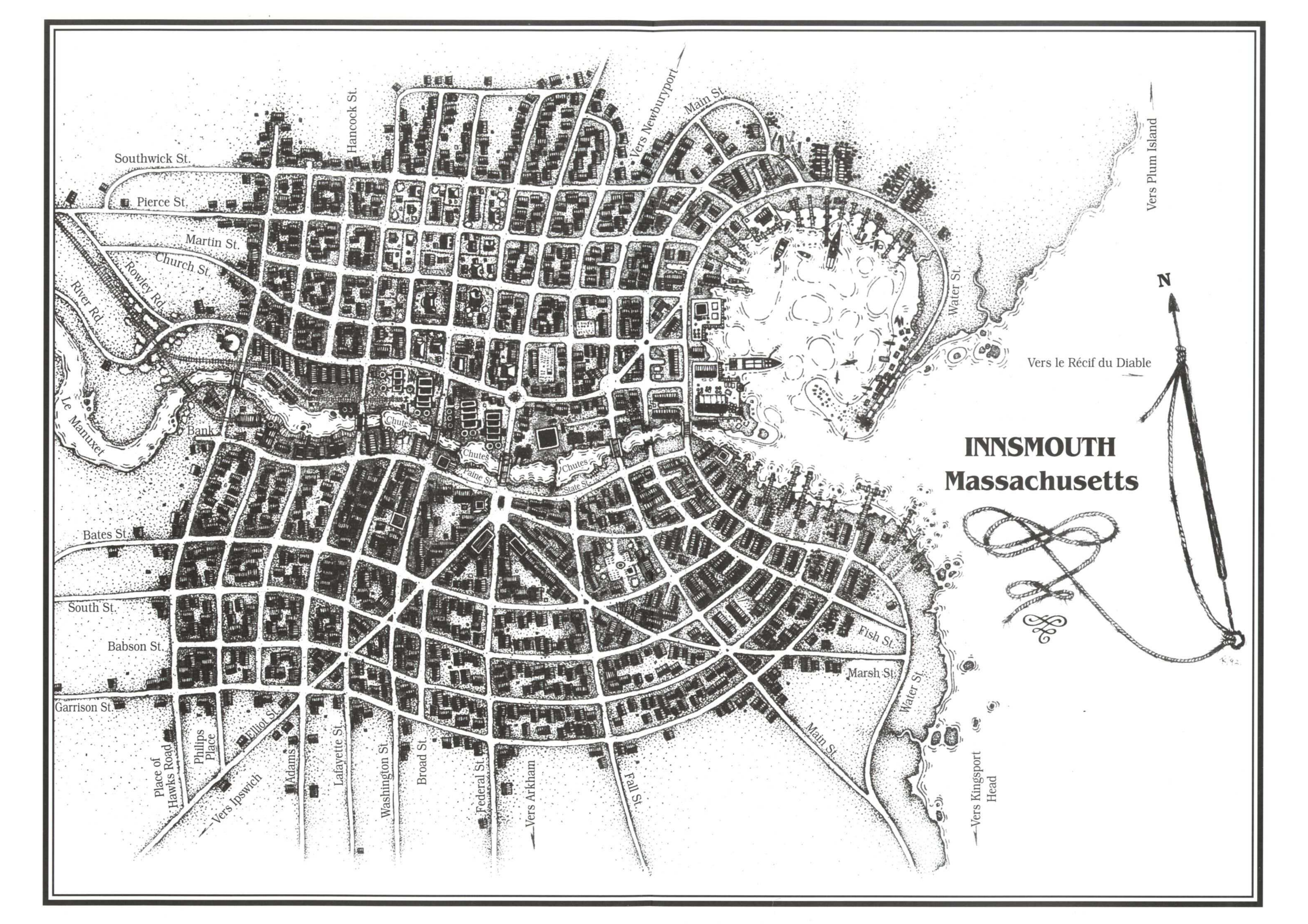
Après le scénario du raid, Innsmouth est en ruine, presque complètement abandonnée. Il n'y reste que quelques pêcheurs éparpillés, puisque la plupart des entreprises ont fermé. Apparemment, les hybrides ont été balayés et, avec eux, ce qui y restait de richesse.

Pourtant, quelques-uns sont parvenus à s'enfuir. Bientôt, dans le plus grand secret, ils reviennent peu à peu à Innsmouth, un par un ou en petits groupes. Une "filière" secrète a été mise en place pour les faire rentrer clandestinement dans la ville. L'un d'eux, ayant réussi à se faire passer pour un humain, cache chez lui les dernières possessions de l'Ordre Ésotérique de Dagon, ainsi que ses compatriotes de retour chez eux. Il leur fournit de la nourriture, des vêtements, des armes et des informations.

En effet, l'Ordre Ésotérique n'est pas mort. Il renaît. "La prochaine fois, il s'agira d'une ville bien plus grande qu'Innsmouth," y déclare-t-on. Et, en effet, un nouvel Ordre très secret se crée à Boston, formé d'un mélange d'anciens membres originaires d'Innsmouth et de nouveaux, issus des milieux défavorisés de Boston. Bientôt, les premiers enfants hybrides naîtront dans cette cité.

L'hybride qui sert d'intermédiaire à Innsmouth aide les réfugiés à se rendre là-bas et le culte grossit peu à peu. Les investigateurs seront-ils en mesure de pister les hybrides jusqu'à leur nouvel abri ? Seront-ils capables d'empêcher l'infiltration et la corruption progressive par les Profonds et leur culte d'une des plus importantes villes du pays ? Et que feront-ils exactement des femmes qui attendent déjà un enfant hybride ?




INNSMOUTH
Massachusetts
N
Vers Plum Island
Vers le Récif du Diable
Vers Newburyport
Vers Kingsport Head
Vers Arkham
Vers Ipswich
Main St.
Water St.
Fish St.
Marsh St.
Fall St.
Federal St.
Broad St.
Washington St.
Lafayette St.
Adams
Elliot St.
Philips Place
Place of Hawks Road
Garrison St.
Babson St.
South St.
Bates St.
Southwick St.
Pierce St.
Martin St.
Church St.
Rowley Rd.
River Rd.
Le Manuxet
Bank
Hancock St.
Chutes
Chutes
Chutes
Paine St.
State St.



L'ÉVASION D'INNSMOUTH

Le terrible secret de cette cité de pêcheurs, hantée par la mer, du *Pays de Lovecraft*



"Ça vous plairait-y d'vivre dans c'te ville ousque tout est pourri et mourant, ousque des monstres rampent dans les maisons vides, et ousqu'on entend aboyer, brailler et sauter dans toutes les caves et les greniers ? Hein ? Ça vous plairait-y d'entendre hurler toutes les nuits dans les églises et la salle de l'Ordre de Dagon, et d'savoir qui c'est qui hurle avec les gens d'ici ? Hein ? Ça vous plairait-y d'entendre c'qui vient d'ce récif la veille du 1er mai et d'la Toussaint ? Hein ?... Eh bien, ms'ieu, croyez-moi, c'est pas l'pire !... Vous voulez savoir c'que c'est qu'la véritable abomination, hein ? Et bien, v'là c'que c'est : c'est pas c'qu'y-z-ont fait ces diab' de poissons, mais c'qu'y vont faire !"

\- H.P. Lovecraft

L'appel de Cthulhu et ses suppléments ont remporté des dizaines de prix. Ce jeu américain est traduit notamment en français, en allemand, en italien, en japonais et en espagnol.

Une ville maudite

Située sur la côte nord du Massachusetts, Innsmouth était jadis une cité commerçante prospère. A l'aube du 19e siècle, ses grands voiliers parcouraient le monde entier à la recherche de marchandises et de trésors.

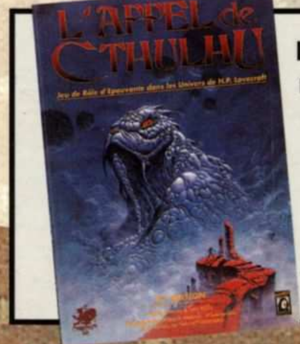
Puis une mauvaise passe l'amena au bord de la ruine, dont elle ne fut sauvée que par le capitaine Obed Marsh, qui découvrit une source d'approvisionnement secrète en or quelque part sur une île du Pacifique Sud. La ville retrouva sa prospérité d'antan, mais cela ne dura guère. Cet or avait un prix, et de nos jours, presque un siècle plus tard, Innsmouth n'est plus qu'une épave, habitée de parodies rampantes d'êtres humains. Elle se meurt lentement, au milieu du mépris et de la méfiance des gens de la région.

Certains murmurent que le vieil Obed Marsh aurait signé un pacte avec le Diable. Mais ceux qui connaissent la vérité vous diront que c'est la cité tout entière qui a vendu son âme, attirant sur elle la terrible malédiction qui a scellé son destin à jamais.

Innsmouth la maudite

Le supplément *L'Évasion d'Innsmouth* s'inspire de la nouvelle de H.P. Lovecraft "Le Cauchemar d'Innsmouth", description terrifiante d'une ville presque oubliée, damnée par un pacte blasphématoire. Il contient toutes les informations utiles sur la cité et ses habitants, les plans des endroits importants, ainsi que deux scénarios particulièrement détaillés et une carte grand format, destinée aux joueurs.

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les romans et nouvelles de H.P. Lovecraft, le fondateur de la littérature moderne d'horreur. Dans ce jeu, des gens ordinaires sont confrontés aux effroyables créatures et forces du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible, tentant de sauver l'humanité et le monde d'un avenir sinistre.

159 F - M 240



ISBN : 2-7408-0085-1



Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.

